



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

고등학교 디자인 교육 현황 및
개선방향 연구

- 제주도내 고등학교 중심으로 -

제주대학교 교육대학원

미술교육전공

김 세 은

2012 년 8 월

고등학교 디자인 교육 현황 및 개선방향 연구

- 제주도내 고등학교 중심으로 -

지도교수 손 일 삼

김 세 은

이 논문을 교육학 석사학위논문으로 제출함

2012 년 8 월

김세은의 교육학 석사학위논문을 인준함

심사위원장 _____ (인)

위 원 _____ (인)

위 원 _____ (인)

제주대학교 교육대학원

2012 년 8 월

A Study on the High School Design Education Present Condition and the Improvement Direction

- Focused on the High School in Jeju -

Se-Eun Kim

(Supervised by Professor Il-Sam Son)

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

2012. 8.

This thesis has been examined and approved.

Thesis director, Il-Sam Son , Prof. of Art Education

Date

Department of Art Education
GRADUATE SCHOOL OF EDUCATION
JEJU NATIONAL UNIVERSITY

<국문초록>

고등학교 디자인 교육 현황 및 개선방향 연구
- 제주도내 고등학교 중심으로 -

김 세 은

제주대학교 교육대학원 미술교육전공
지도교수 손 일 삼

디자인은 우리 삶에 아름다움을 추구하는 미술의 특성을 바탕으로 실생활에서 여러 가지 분야에 걸쳐 활용됨으로써 사회 전반에 직·간접적으로 밀접한 관계를 맺고 있다. 다양하고 새로운 삶을 지향하는 현대인의 끊임없는 수요에 맞추어 국제 사회가 우수 디자인의 개발에 힘쓰는 등 오늘날 디자인 연구는 국가의 경쟁력을 나타내는 국가 산업 및 문화 발전의 척도로 인식되고 있다. 이러한 글로벌 국제 사회의 흐름에 따라 국가의 경쟁력을 키울 수 있는 전문적인 우수 인력 배출이 중요시되는 만큼 전 세계적으로 디자인 교육은 창의력과 호기심이 가장 왕성한 청소년기부터 집중적으로 이루어지고 있다.

특히 고등학교의 교육은 일상생활에서 직접 활용할 수 있는 다양하고 실제적인 디자인을 체계적이고 지속적으로 배우는 기초 과정으로 그 역할이 매우 크다.

그러나 현재 우리나라 학교 현장에서 이루어지는 미술 교육은 디자인이 지니고 있는 중요성에 비해 다른 영역보다 수업 시수가 낮아 디자인에 대한 학생들의 이해와 흥미가 부족하고 입시 위주의 교육과정으로 인해 디자인을 접할 수 있는 기회조차 거의 제공되지 못하고 있는 실정이다.

본 연구는 디자인 교육의 중요성을 인식하고, 현재 제주도내 고등학교에서 이루어지고 있는 디자인 교육의 현황과 문제점을 파악하여, 그 개선 방향을 제시하였다.

제 I 장에서는 연구의 목적과 방법에 대해 살펴보고, 제 II 장에서는 관련 자료를 통한 디자인 교육의 이론적 배경을 연구하였으며, 제 III 장에는 제주도내 고등학교 디자인 교육의 현황을 알아보기 위해 국내 고등학교 디자인 교육 현황을 조사하고 분석해보았다. 또한 제주도내 고등학교 미술 교사 18명을 대상으로 디자인 영역 내용에 관한 설문지를 구성하여 현장 설문 조사를 실시하였다. 이러한 연구 내용을 바탕으로 제 IV 장에서는 디자인 교육 개선을 위한 방

향을 제시하였다.

본 연구를 통하여 고등학교에서 학생들이 디자인의 가치를 바르게 인식하고 실천할 수 있는 자질을 기르기 위한 디자인 교육의 개선이 필요하다는 것을 알 수 있었으며, 이러한 연구 결과를 바탕으로 나온 개선 방향은 다음과 같다.

첫째, 특성화 교육에 맞는 전문 능력을 갖춘 교사를 충원하고, 교수의 전문성 확보를 위한 실무 연수 및 재교육이 이루어져야 한다.

둘째, 효율적인 디자인 교육의 방향을 설정해주기 위하여 미술 수업에 대한 시수 확대와 디자인 교육을 위한 충분한 시간을 확보해야 한다.

셋째, 학생들의 수업 환경의 개선과 학교 시설 및 기자재를 확충해야 한다.

넷째, 우리나라 디자인 교육의 특성화와 국제화에 부응하는 디자인 교육 체계가 확립되어야 한다.

현재 제주도내 디자인 교육이 가지고 있는 문제점을 개선하고 지속적인 연구와 노력이 계속 될 때, 디자인 교육의 주체인 학생들에게 굿 디자인(Good Design)을 이해하고, 올바른 조형 의식을 지니도록 디자인 수업의 바른 방향을 제시하는 기초 자료로 활용될 수 있을 것으로 기대된다.

※ 본 논문은 2012년 8월 제주대학교 교육대학원 위원회에 제출된 교육학 석사학위 논문임.

목 차

국문초록	i
I. 서론	1
1. 연구의 필요성 및 목적	1
2. 연구의 내용 및 방법	2
II. 디자인 교육의 이론적 배경	4
1. 디자인 교육의 의미와 필요성	4
2. 디자인 교육 과정의 변천 및 교육 내용	8
III. 제주도내 고등학교 디자인 교육 현황 및 개선방안	14
1. 도외 전문계 고등학교 디자인 교육 현황	14
2. 도내 고등학교 디자인 교육 현황 및 분석	21
3. 도내 고등학교 디자인 교육 개선방안	49
IV. 결론	52
참고문헌	54
ABSTRACT	55
부록	57

표 목 차

<표 1> 고등학교 수	14
<표 2> 전문계 고등학교 수	15
<표 3> 디자인과 학급 수	15
<표 4> 과정별 학급 수 및 학생 수	16
<표 5> 디자인과 재학생의 남·녀 학생 비율	17
<표 6> 디자인·공예 교사 지역별 현황	18
<표 7> 전문계 고등학교 디자인 교과목	19
<표 8> 고등학교 수	21
<표 9> 전문계 고등학교 수	21
<표 10> 과정별 학급 수 및 학생 수	22
<표 11> 예체능 계열 학급 수 및 학생 수	23
<표 12> 미술 교사 현황	24
<표 13> 미술 교과서 사용 현황	25
<표 14> 설문지 문항 구성	26
<표 15> 미술 교사의 전공 분포	27
<표 16> 미술 수업 시수에 대한 만족도	28
<표 17> 미술 분야 중 학생들의 참여도 영역	29
<표 18> 디자인 분야 중 학생들의 참여도 영역	31
<표 19> 디자인 영역의 중요성에 대한 인식	32
<표 20> 수업 중 디자인 영역이 차지하는 비중	33
<표 21> 디자인 교육의 전개 방식 조사	34
<표 22> 미술 교과서의 난이도	35
<표 23> 교과서에서의 디자인 영역이 차지하는 비중	37
<표 24> 디자인 영역 수업 시 교과서 활용도	38
<표 25> 디자인 영역 수업 시 사용 매체	39
<표 26> 디자인 연수 참여 여부	40

<표 27> 디자인 영역 수업 시 어려운 점	41
<표 28> 디자인 영역 수업 시 중점 지도 분야	42
<표 29> 학교 시설 및 기자재 확보의 견해	44
<표 30> 기자재 활용 여부	45
<표 31> 디자인 교육의 개선점	46

그 립 목 차

<그림 1> 미술 교사의 전공 분포	27
<그림 2> 미술 수업 시수에 대한 만족도	29
<그림 3> 미술 분야 중 학생들의 참여도 영역	30
<그림 4> 디자인 분야 중 학생들의 참여도 영역	31
<그림 5> 디자인 영역의 중요성에 대한 인식	33
<그림 6> 수업 중 디자인 영역이 차지하는 비중	34
<그림 7> 디자인 교육의 전개 방식 조사	35
<그림 8> 미술 교과서의 난이도	36
<그림 9> 교과서에서의 디자인 영역이 차지하는 비중	37
<그림 10> 디자인 영역 수업 시 교과서 활용도	38
<그림 11> 디자인 영역 수업 시 사용 매체	39
<그림 12> 디자인 연수 참여 여부	40
<그림 13> 디자인 영역 수업 시 어려운 점	42
<그림 14> 디자인 영역 수업 시 중점 지도 분야	43
<그림 15> 학교 시설 및 기자재 확보의 견해	44
<그림 16> 기자재 활용 여부	46
<그림 17> 디자인 교육의 개선점	47

I. 서 론

1. 연구의 필요성 및 목적

현대 사회에서 디자인은 그 범위를 한정 지을 수 없을 만큼 사회 모든 분야에 직접, 간접적으로 밀접한 관계를 지니고 있다. 산업사회 이후 디자인은 예술과 상업, 또는 예술과 과학의 만남으로 발전하였고, 더 나아가 인문, 사회 등 모든 장르의 통합으로 일상의 문제를 해결하는 핵심적인 분야로 부각되고 있다.

세계화, 개방화 시대를 맞이하여 다양한 라이프스타일을 추구하는 현대인들에게 디자인은 과거처럼 몇몇 소수의 디자이너에 의해 상위 부유층만이 누릴 수 있도록 소규모로 생산되고 공급되는 고가의 귀중품에만 적용되는 게 아니라 주변에서 흔히 보이는 모든 생활용품으로 확대되어 제품 생산에서 가장 중요한 부분으로 여겨지고 있다. 기능보다 디자인을 우선시하는 현상이 일어나면서 디자인이 제품 판매에 미치는 영향이 증가함에 따라 현대 산업사회에서 디자인이 차지하는 비중은 더욱 커지고 있다.

이렇듯 디자인 영역이 창출해 내는 급속한 부의 확대가 무한 경쟁 시대를 헤쳐 나갈 방향을 제시하는 국가 산업의 한 분야로 인식되면서 디자인에 대한 사회 전반적인 관심이 높아짐에 따라 학교 현장에서의 디자인 교육의 중요성이 점차 강조되고 있다. 그러나 이처럼 디자인의 중요성과 필요성이 부각되고 있음에도 불구하고, 국내에서의 디자인 교육은 대학 진학을 위한 입시위주의 교육에서 벗어나지 못하고 있는 것이 현실이다. 현대 사회에 부응하는 우수 인력을 배출하기 위해서는 종래의 획일적이고 눈으로만 이루어지는 교과서 위주의 교육에서 벗어나야 한다. 창의성과 실전 감각을 갖춘 다양하고 독창적인 교육 프로그램으로 학생의 잠재능력을 이끌어내 그들의 창의력을 마음껏 펼칠 수 있는 교육환경을 조성해 주고 나아가 그들의 감성을 순화시키고 인성을 함양하여 삶의 질을 높일 수 있는 현실적이고 체계화된 디자인 교육이 필요하다. 무엇보다도 초·중·고등

학교 때부터 디자인에 대한 올바른 인식을 길러 아름다움과 편리함을 고루 갖춘 좋은 디자인을 선택할 수 있는 안목을 높여주는 교육이야말로 장기적인 안목으로 보았을 때, 훌륭한 디자이너와 디자인 문화를 만들어 낼 수 있다.

그러나 문화적 환경과 교육과정이 조화를 이루며 발전하는 특성을 지니고 있는 디자인 교육은 주로 대학생과 대학원생을 대상으로 하는 고등교육 중심으로만 논의되어 왔다. 현재 학교 교육에서 중·고등학교의 디자인 교육은 미술 교과목에 속해 미술의 한 부분으로 취급되고 있고, 수업 시간은 대부분 감상을 통해 이루어지고 있으며, 실기수업 역시 디자인과 관계성이 적은 회화 등의 실기 영역의 내용들로 수업이 진행된다. 이러한 과정에서 디자인을 접할 기회가 부족한 학생들은 디자인에 대한 인식 부족으로 부담감을 지니게 되고, 예술 대학에 진학하려는 학생들조차 입시 위주의 실기 수업을 받음으로써 진학 후에도 디자인에 대한 기본적인 개념과 사고의 확대가 이루어지지 못하고 있다.

이에 본 연구는 디자인 교육 제도에 대한 이해를 바탕으로 국내 고등학교 디자인 수업 실태 및 현안 문제를 조사·분석하여 현재 제주도 고등학교 디자인 교육의 문제점의 개선 방안을 모색해 보고자 하는데 그 목적이 있다.

2. 연구 내용 및 방법

본 연구는 고등학교 디자인 교육을 파악하기 위하여 디자인의 이론적 개념 연구와 교육 환경 실태를 위한 설문조사를 실시하고 이를 바탕으로 제주도내 디자인 교육의 문제점 및 개선방안을 제안하고자 다음과 같은 내용과 방법으로 제주도내 고등학교에서의 디자인 교육을 연구하였다.

첫째, 디자인 교육의 개념과 필요성, 변천을 이해하기 위해 국내의 디자인 관련 선행 연구와 관련 기관의 자료를 수집하여 분석하였다.

둘째, 객관적인 파악을 위해 도외 고등학교 디자인 교육의 현황을 조사하였고 학교 수, 교육과정, 학생 등에 대한 교육부의 통계자료를 조사·분석하였다.

셋째, 현행 교육과정에 의한 제주도내 고등학교 디자인 교육의 실태를 살펴보

기 위해 미술 수업을 담당하는 교사 18명을 대상으로 설문 조사를 하였다.

넷째, 이상의 연구를 분석하고 종합하여 제주도내 디자인 교육 개선 방안을 제시하였다.

Ⅱ. 디자인 교육의 이론적 배경

1. 디자인 교육의 의미와 필요성

디자인 교육의 목적은 개인의 독특한 개성과 잠재 능력을 최대한 발휘할 수 있는 개별화, 개성화 교육으로써 창의적으로 문제를 해결하는 것이다. 21세기에 적합한 창의적 인재는 종합적 사고와 높은 판단 능력으로 주어진 문제들을 통합적으로 접근하는 능력이 요구된다.

따라서 청소년기의 디자인 교육은 심미성, 조형성과 더불어 디자인에 대한 개념을 실질적인 체험으로 습득하는 과정이어야 한다. 특히 고등학교에서는 창의성과 표현능력의 적절한 융합을 통해 깊이 있고 세분화된 디자인 분야를 체험하는 교육의 형태가 필요하다.

이러한 올바른 디자인 교육이 이루어지기 위해 디자인 교육의 정의와 교육 과정의 변천 및 교육 내용을 살펴보고자 한다.

1) 디자인 교육의 의미

현대 사회는 산업경제 성장을 목표로 이루어져왔고, 새로운 테크놀로지의 발달로 또 다른 사회 변화의 구조를 요구하고 있다. 이와 같은 세계의 역사적, 사회적 흐름은 우리의 현실에도 적용되었고 사회 전반에 걸쳐 새로운 변화를 하고 있다. 이러한 현실 속에서 디자인의 중요성과 필요성은 더욱 인식되고 있으나 디자인 교육의 생활화는 아직 부족한 실정이다.

대부분의 사람들은 디자인을 형태의 외관을 단지 아름답게 꾸미려는 노력으로 생각하는 경우가 많다. 물론 형태를 아름답게 꾸미고 재구성하는 것도 디자인의 역할에 해당되지만, 디자인은 그 이상의 것을 포함하고 있다. “디자인의 의미는 단순히 외형의 미적측면을 지칭하는 의미부터 치밀하게 계획된 설계, 비즈니스를 위한 창조적 아이디어, 또는 개인 생활자의 생활양상을 다루는 부분부터 한 국가

의 정체성을 다루는 문화에 이르기까지 매우 포괄적이고 복잡적이다.”¹⁾

이처럼 디자인을 정의하기란 매우 모호하며 광범위하다. 왜냐하면 디자인이 지니고 있는 복잡성과 관계성은 물론 모든 분야를 아우르는 통합적이고 혁신적인 창조적 사고를 포함해야 하기 때문이다.

이에 문화관광부에서는 “디자인이란 인공물에 심미적·실용적·경제적·문화적 가치를 부여하기 위해 복합적인 요소를 종합하여 특성을 창출하는 지적 조형활동”²⁾으로 구체적인 정의를 내리고 있다.

“디자인의 사전적 의미는 의장·도안을 말하며, ‘지시하다’, ‘표현하다’, ‘성취하다’의 뜻을 가지고 있는 라틴어인 데시그나레(designare)에서 유래한다. 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 제공”³⁾하기 때문이다.

‘디자인’이라는 단어가 지니는 기본적인 의미는 ‘계획’ 또는 ‘설계’라고 볼 수 있는데 이는 주어진 목적을 달성하기 위하여 여러 조형요소 가운데 하나를 의도적으로 선택하여 그것을 합리적으로 구성하기 위한 창조활동이다. 즉 디자인이란 합목적적인 조형 창조의 과정이고, 계획이며, 과학적인 기초위에 설정되어야 하는 아이디어를 구체화한 계획의 명시이다. 따라서 디자인은 실제적인 것을 요구하며 그것을 합리적이며 독창적으로 표현하여 충족시키는 것이다.

“현대 사회에서의 디자인은 삶의 의미를 중요한 원리로 여기면서 진화하고 있으며, 단지 미화, 장식 행위의 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.”⁴⁾ 그러므로 현대 사회에서 디자인 교육의 역할이 더욱 중요시되고 있는 것은 당연하다고 볼 수 있다.

1) 이경석(2009), 「디자인기초조형교육을 위한 디자인 분류체계 연구」, 한국기초조형학회, p.317

2) 문화관광부(2007), 「문화산업백서:연차보고서 2006」, p.46

3) 김민수(1997), 「21세기 디자인 문화 탐사」, 술, p.6

4) 문화관광부(2006), 「문화산업백서 2005」, p.480

디자인 교육은 우리가 보고, 느끼고, 만질 수 있는 하나의 조형에 대한 질서를 계획하고 실체화하여 보다 더 쾌적한 삶을 실천하도록 하는 것이다. 이처럼 고등학교에서의 교육활동이 전문가 육성을 위한 것이 아니라, 하나의 성숙된 인격체로 성장하기 위해 기본적인 소양을 쌓는 교육이라고 볼 때, 고등학교의 디자인 교육은 청소년기 학생들에게 대단히 중요한 역할을 하고 있다. 이런 과정을 통해 학생들은 다양한 디자인 문화를 체험하고 경험할 수 있는 기회를 갖게 되어 일상생활 속에서 올바른 디자인의 가치관을 확립시킬 수 있고 디자인을 통해 치관 정서, 치관 창조성을 기르고 실생활을 아름답게 꾸미거나 영위할 수 있는 교육, 조형관 정신 능력을 갖추게 된다. 다시 말해서 디자인 교육의 가장 큰 의미는 이러한 기초 능력을 실제 생활에 적용하고, 나아가 디자인 발전을 도모할 수 있는 인재로 양성하는 것이라고 할 수 있겠다.

2) 디자인 교육의 필요성

오늘날 디자인은 대중소비사회의 도래에 힘입어 막강한 힘을 과시하고 있는데, ‘문화’와 ‘감성’의 시대로 변화하고 있는 우리 사회에서 그 가치가 더욱 중요시되고 있다. 디자인은 이제 ‘장식’이 아니라 ‘문화’를 구성하는 요인으로 넓혀지고 있으며, 디자인 그 자체가 우리 삶을 표현하는 방식이자 한 시대의 문화를 표현하는 양식으로 여겨지고 있다.

이처럼 끊임없이 새롭게 생겨나는 다양한 라이프스타일과 국제적으로 경쟁력이 강화되고 있는 현재와 미래의 디자인 문제를 해결하기 위해서는 여러 방면의 전문성을 지닌 능력 있는 디자이너가 필요하며, 이는 결국 디자인을 위한 교육, 즉 전문 디자이너의 육성에 대한 기대로 이어진다.

이와 같이 초·중·고등학교 학생들에게 디자인 교육이 요구되는 이유는 올바른 디자인 교육에서 얻은 과정과 결과는 현대의 산업, 경제, 사회와 직결되어 모든 영역에 영향을 주므로 디자인 교육이 지적인 특성과 감성적인 특성이 발달하는 성장기에 시작되는 것이 바람직하기 때문이다. 이 시기에 디자인을 기초로 한 교육을 실시하는 것이 좋은 이유는 디자인이 지닌 창조적 문제해결 과정에 기초하기 때문이다.

“디자인은 생각하고 행동하는 방식이며, 인간의 욕구를 충족시키기 위하여 물

견이라는 결과물을 만들어 내는 창조적이고 실용적인 과정으로 상상력과 유연한 사고를 중심으로 한 창조적인 문제해결능력을 필요로 한다. 즉, 디자인 문제를 해결하는 과정에서 풍부한 학습경험이 제공되고, 수렴적 사고(convergent thinking)와 확산적 사고(divergent thinking)가 유연하게 상호작용하는 과정에서 자연스럽게 학습되는 장점이 있다.”⁵⁾

또한 소비자로서 생산된 물건을 소비할 수 있도록 좋은 디자인을 분별할 수 있는 안목을 기르는 일 역시 디자이너를 육성하는 일 만큼이나 중요하다.

“오늘날 디자인이 중요시되는 이유는 생활을 합리화하고 질서 있고, 아름다운 삶을 영위하게 해 주는 것으로, 우리의 삶과 밀착되어 삶을 보다 생산적으로 이끌어 가는데 필요한 습관과 같은 것이기 때문이다.”⁶⁾ 이와 같이 디자인은 생활 주변의 문제를 해결해 나가는 과정으로 다루어져야 하며, 디자인 문제해결은 피상적인 개념이나 낭만적인 감정이 아니라 문제의 근본 속에 감추어진 답을 찾아내야 하는 탐구 태도가 필요하므로 디자인 학습은 이러한 관점에서 접근되어야 한다.

고등학교 시기의 올바른 디자인 교육은 학생들이 실생활에 있어 디자인을 활용하고 응용할 수 있는 능력을 길러 보다 질 높은 삶을 영위하고 나아가 전문적인 인재 육성에 필요한 기본 소양을 쌓아 미래를 향해 나아갈 수 있는 삶의 터전을 만드는 데에 그 목표가 있을 것이다.

5) 권은숙(1997년), 「초·중등 디자인교육에 대한 기초연구」, 디자인 學研究. 통권20호, p.90

6) 이규선(1996), 「초·중·고 디자인 교육의 현황과 방향」, 한국미술교과 교육학회 미술교육논문집, pp.99-130.

2. 디자인 교육 과정의 변천 및 교육 내용

디자인 교육은 정치 환경의 변화에 따라 미술 교육의 여명기(1895~1911), 일제 식민지 교육 시대의 미술 교육(1911~1945), 광복 이후의 미술교육(1945~현재)로 나누어 볼 수 있다. 이후 시기부터 현재에 이르기까지 우리나라 중등 교육 과정에서 찾아볼 수 있는 디자인 교육 역사는 미술 교육사의 일부분에 포함된다. 따라서 디자인 교육의 시대적 변천과 미술과 교육과정의 주요한 변화 속에서 디자인 교육의 변화를 살펴보았다.

디자인 교육 과정의 변천 및 교육 내용을 알아보기 위해 「고등학교 미술」 고승혜 외⁷⁾, 「미술 교육과 문화」 김성숙⁸⁾, 「중등 디자인 교육 과정 변천에 관한 연구」 남궁일⁹⁾, 「한국미술교육사」 박휘락¹⁰⁾, 「디자인교육의 클러벌리제이션」 정향진¹¹⁾의 내용을 바탕으로 서술하였다.

국내에서 디자인이라는 용어가 사용된 것은 1930년대 이후 주로 의복에 관계되어서였고 일상생활에 빈번히 사용되기 시작한 것은 해방 이후였다. 용어의 의미 및 그 사용이 자리 잡아 가면서 현대적 개념의 디자인 교육이 시작된 것은 일반적으로 1960년대 초반부터라고 할 수 있다.

이 당시 디자인 교육은 ‘의장화’, ‘고안화’, ‘용기화’라는 영역에서 주로 간단하게 필묵선으로만 그리는 수준인 문양 중심의 단순한 디자인 교육에 불과했으나 갑오개혁 이후로부터 한국의 디자인 교육이 태동되고 있음을 알 수 있다. 당시의 도화(圖畵) 및 습자(習字)는 정상 교과목으로 채택 되었으나 교육 방법에 있어서는 초보적인 임화나 임서 중심, 기능 중심으로 지도되었다. 습자 교육에서는 한문 교육과 서도 교육이 겸하여 실시되었고, 주로 한문 지도, 자세, 쓰는 법, 필력 등을 강조하였으며, 도화 교육은 습자 교육보다 중요하지 않게 여겨졌으며, 반복

7) 고승혜 외(2003), 「고등학교 미술」, 서울:두산, pp.26-27

8) 김성숙 외(2007), 「미술 교육과 문화」, 학지사, pp.30-69

9) 남궁일(2003), 「중등 디자인 교육 과정 변천에 관한 연구」, 시각디자인학연구, pp.117-126

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

11) 정향진(2001), 「디자인교육의 클러벌리제이션」, 경기디자인협의회, pp.21-24.

연습을 통한 기능 습득을 중시하였다.

이후 일제 식민지 시대 초기의 디자인 교육은 여전히 문양 중심에서 탈피하지 못하였지만 후기에 ‘도안’이라는 근대적 용어가 사용되어 발전을 보이고 있다.

이 시기에는 조선 교육령이 네 차례나 개정, 실시하였는데, 1, 2차조선 교육령 시행기에 디자인은 변함없이 ‘고안화’ 교육(넓게는 용기화까지 포함)이었고 3, 4차 교육령기는 디자인과 관련된 내용 장식 중심의 ‘도안’이란 영역으로 설정되어 그 때마다 내용이 약간씩 발전되었다. 또한 1930년 일본을 통하여 바우하우스¹²⁾의 교육 이념과 방법이 구성 교육의 형태로 도입되면서 현대 사회에 적합한 새로운 양식의 디자인이 시작되었다.

그러나 “일제 강점기에는 개별적인 특성은 고려되지 않았고 획일적인 훈련식 기능 교육이 강조되었으며, 특히 산업에 관계된 수공 교육을 중심하여 도화 자체를 시간 배당에서 제외하고 지도해도 무방하였다.”¹³⁾

서구식 민주주의 교육 사조의 영향을 받게 되면서 광복 이후 한국은 신생 독립 국가로서 민주주의 교육을 도입·발전시키면서 교수요목기부터 1980년대까지 4차에 걸쳐 교육 과정의 제·개정과정을 통해 미술교육 부문도 큰 발전을 이루었다. 교과와 내적인 면을 보면, ‘공작’, ‘도화’, ‘습자’를 통합하여 명칭이 ‘미술’로 바뀌었다.

1950년 한국 전쟁 이후 미국 문화는 서민 생활에 영향을 주었고 사회전반에 변화를 주었다. 이는 생산에까지 이어져 자연스럽게 디자인 분야의 작업이 이루어지기 시작했는데 이러한 산업구조는 전 근대적이면서 소비 생활은 대량소비 시대로 접어드는 사회구조가 일어나 디자인 전문 교육이 요구되었다.

1) 디자인 교육의 제 1차 교육과정 (1954~1963)

이 시기는 디자인 교육의 모색기이며 경험 중심 교육 과정 이념이 도입되고, 이를 중심으로 일상생활과 산업에 필요한 조형 감각과 기술을 이해하고 초보적인 기능을 기르는데 주안점을 두었다.

12) 바우하우스란 이름은 '집을 짓는다'는 의미의 '하우스 바우'를 도치시켜 만들어 낸 것으로 건축을 위한 집, 건축가들의 집이란 뜻이다. 바우하우스는 1919년 건축가 그로피우스에 의해 바이마르에 설립, 공예, 건축, 디자인 등의 종합예술학교로서 본래 2개로 나뉘어 있던 미술 학교와 공예 학교를 합쳐 만들어졌다.

13) 교육과학기술부(1995), 「미술과 교육과정해설」, 교육과학기술부, p.53

이 교육 과정은 미국에서 도입된 생활·경험 중심의 교육 이념에 기초하며 경험 중심의 교육은 일상생활과 산업에 필요한 조형 감각 등을 강조함으로써 새로운 전환기를 맞이한다. 각 학교의 교육과정이 갖추어지면서 디자인 교육부문도 체제, 내용, 방법 등을 모색하기 시작하였다. 초등학교에서는 ‘그림 그리기’ 영역에서 색채 배열 및 환경 미화의 내용을, 중학교에서는 ‘표현 교재’ 영역에서 의장, 배치, 배합의 내용을, 고등학교와 사범학교에서는 그리기 영역으로 의장, 색채, 생활 문화 등을 다루었다. 특히 특별 활동 시간을 배당하여 진인 교육을 지향하였는데, 미술에 흥미와 소질을 가진 학생에게는 학교간의 차이는 있지만 교육의 기회가 제공되었다.

학교 급간의 내용적 연계성, 체제면, 내용 설정면, 중복성 등에서 많은 미비점을 보이지만 디자인 교육은 여러 면에서 발전적인 방향을 모색하였다.

2) 디자인 교육의 제 2차 교육과정 (1963~1973)

이 시기는 디자인 교육에 있어서 체계성을 갖춘 정착기이다. 제1차 교육 과정의 취지와 유사하지만, 실천에 있어서 미흡했던 점을 보완하고, 교육 과정 영역이 세분화 되었으며 사회적 가치로서의 유용성을 보다 강조하여 생활 중심 교육 과정을 정착시키기 위해 노력하였다. 이때 미술과에 비로소 디자인이란 명칭으로 영역이 설정되고 교육과정에서도 정식으로 사용되었다. 초등학교를 비롯하여 학급별에 따라 꾸미기, 디자인, 공예의 영역에서 디자인 교육을 시작하였고, 그 내용은 색채 배열, 도안, 구성, 재질 연습 등의 기초 디자인에 편성되어 있었다. 교과 목표는 창조성·정서의 육성을 내세웠으나, 일상생활과 관련된 미적 경험을 표현하고 감상하며, 생활을 미화하고 실용주의적이며 합리주의적인 인간 육성이 주류를 이루고 있다.

3) 디자인 교육의 제 3차 교육과정 (1973~1981)

이 시기는 성장의 시기이며 국가 산업발전을 위한 필연적인 사회의 요구에 따른 디자인계 움직임은 전문 디자인 교육의 활성화 및 선진 디자인 교육의 내용과 방법의 도입을 촉발시켜 현대 디자인 교육의 사상에 근거한 디자인 교육이 이루어지기 시작하였다. 또한 심상 표현과 함께 적용 표현을 강조하여 디자인,

공예 교육을 심도 있게 다루었으며, 특히 미적 정서와 창의적 표현과 함께 기초적인 기법 및 용구 사용 능력을 기르며, 우리나라 미술품 및 문화재를 감상하고 보존, 애호하는 태도를 기르는데 강조점을 두었다. 보다 체계화, 구조화되었고 어느 정도의 기본적인 틀을 잡아가게 되었다.

교육 실천면에서 합리적이고 논리적인 디자인 교육의 영역이 설정되었고 디자인 교육의 특징은 조형 요소 및 조형 원리를 계통적으로 다루어야 한다는 필요성을 깨닫게 되었다. 형체, 색채, 재질 등의 특성과 작용을 알고 구성하기, 목적과 조건을 생각하여 계획적으로 표현하기, 표현 기능 높이기, 재료의 특성과 용구의 기능을 알고 효과적으로 표현하기 등의 내용을 주로 다뤘다.

4) 디자인 교육의 제 4차 교육과정 (1981~1987)

이 시기는 70년대의 디자인 교육의 발전을 80년대 디자인으로 연결, 성숙시킨 심화기이다. 미적 경험을 통한 국민정신 교육 강조 표현을 통한 창의성 계발 자율성·상상력·탐구적 태도 강조, 미적 정서를 함양하기 위한 심미적 심성의 개발, 교육의 효율성을 위해 학생들의 발달 단계와 미적 경험에 맞는 내용을 정선하여 체계화하고 예술의 여러 가지 면모를 폭넓게 경험하도록 포괄성을 강조하였다.

이러한 기본 방향 아래 표현 및 감상 활동을 통하여 미적 정서와 창조성을 길러 인격을 함양하고, 우리의 문화 창달에 기여하는 국민적 자질을 육성하는 데 목표를 두었으며, 학습 내용이 행동화되고 개방화 되면서 서서히 성숙기에 접어들게 된다.

교육 내용의 특징으로는 디자인 강조와 시각·환경 디자인 추가로 시대적 조류를 반영하고 있다.

5) 디자인 교육의 제 5차 교육과정 (1987~1992)

각 학교 급별 제 5차 교육과정은 조형 기초 교육을 기본으로 실용성과 심미성을 추구하는 디자인 교육이었다. 초·중·고등학교 공통으로 '조형 활동의 경험을 통하여 표현 및 감상 능력을 길러 창조성을 계발하고 정서를 함양'하는데 목표를 두었고, 학년 목표를 구체적으로 제시하였으며, 미술의 세분화된 영역을 통합시켜 표현과 감상 활동으로 크게 나누어 제시하였다. 특히 고등학교에서는 디자인

영역이 회화, 조소, 서예 부문과 동등하게 독립되었으며 기초 디자인을 포함시켰고, 디자인 활동을 통해 조형 감각을 익힘과 동시에 목적에 적합한 주제 표현 및 구성을 학습하게 되었다.

6) 디자인 교육의 제 6차 교육과정 (1992~1997)

이 시기의 디자인 교육의 특징은 미술과 교육 내용인 미적 체험 활동, 표현 활동, 감상 활동 중 미적 체험 활동이다. 미적 감성을 계발하고 미적 가치관을 정립하기 위하여 표현 활동과의 연관성을 살린 감상 지도에 유의하고 미술과 생활의 밀접한 관련 속에서 감성적 체험을 강조하였다.

이 시기는 생활 속에서 미적 대상을 발견하고 지역 사회의 다양한 조형물과 생활과의 관련을 생각하였다. 중학교 단계에서는 창의적 발상력을 강조하며 고등학교 단계에서는 이를 독창적으로 활용할 수 있는 능력을 갖출 수 있도록 교육과정에서 제시하고 있다. 정보화 사회에서의 시각을 통한 정보 전달 및 커뮤니케이션을 창의적으로 구성하고 시각전달과 환경에 필요한 것과 여러 가지 생활 용품 등을 주제에 맞게 독창적으로 표현하는 과정을 강조하였다. 또한 목적과 기능을 생각하고, 평면적, 입체적, 공간적 조형미를 살려 나타내며 여러 가지 재료와 용구의 특성을 이해하고 그 활용법을 생각하여 나타내는 과정을 강조하였다.

7) 디자인교육의 제 7차 교육과정 (1997~현재)

1997년 고시된 7차 교육과정에 의하면 상상력, 창의력, 비판적 사고를 길러주는 다양한 동기 유발을 통해 주제표현 방법, 조형요소와 원리, 재료와 용구에 대한 체계적인 탐색과 능동적이고 창의적인 표현을 강조하고 있다. 학생으로 하여금 개성, 창조, 정서 교육으로서의 미술 교과 성격 강조하고, 내용 구성에서도 필수 학습 요소 및 활동을 중심으로 지속성, 계열성, 통합적인 성격을 확대하여 지속시키며 미술의 생활화, 우리 미술 문화에 대한 주체성 확립 및 세계 문화에 대한 이해와 심미적 가치관 확립을 강조한다.

미술 교과 내용은 교과 성격과 학생의 발달 단계를 고려하여 ‘미적 체험’, ‘표현’, ‘감상’으로 이루어진다. 초등학교 수준에서의 ‘미적 체험’은 대상의 아름다움을 발견하고 느낄 수 있게 하며, 자연과 조형물에 흥미와 관심을 가지고 애호하

도록 하는데 중점을 두었다. 중학교 수준에서는 대상의 아름다움과 조화를 발견하여 활용 방안을 탐색할 수 있도록 하며, 미술의 기능과 역할을 이해하도록 하였다. 또 발상력을 이끌어 주제의 특징을 효과적으로 나타낼 수 있는 능력을 기르도록 하는 데에 중점을 두었다. 고등학교 수준에서는 자연과 종물의 미적 가치를 이해하고 활용하려는 적극적인 자세를 가지도록 하며, 다양한 문화 속에서 미술의 역할에 대한 이해의 폭을 넓히도록 하였다.

Ⅲ. 제주도내 고등학교 디자인 교육 현황 및 개선방안

국내 고등학교 디자인 교육의 실태를 파악하기 위해 교육평가원의 교육 통계 연보와 관련문헌의 분석 및 재편집을 통해 학교, 학생, 교원, 디자인 교육 현황 등에 대하여 조사한 결과는 다음과 같다.

1. 도외 전문계 고등학교 디자인 교육 현황

제주도를 제외한 전국의 고등학교 현황을 조사하였으며, 디자인과 과정별 학급 수와 학생 현황, 디자인과의 재학생 남·녀 비율, 교사 현황과 현재 적용되고 있는 고등학교 디자인과의 교과 내용 과정을 조사하였다.

1) 학교 현황

<표 1>과 <표 2>를 살펴보면 2010년도 제주도를 제외한 전국의 국·공·사립학교의 주간, 주야간을 통틀어 살펴보면 총 2,223개 고등학교가 있으며, 그 중 전문계 고등학교는 680개로 전체 고등학교 수의 23.4%를 나타내고 있다.

<표 1> 고등학교 수 ('10)

	주간	야간	주·야간	계
국립	18	-	-	18
공립	1,267	-	1	1,268
사립	923	-	14	937
계	2,208	-	15	2,223

출처 : 교육통계서비스, 「2010 고등학교 현황」

<표 2> 전문계 고등학교 수 ('10)

	주간	야간	주·야간	계
국립	5	-	-	5
공립	395	-	-	405
사립	268	-	12	282
계	668	-	12	680

출처 : 교육통계서비스, 「2010 전문계 고등학교 현황」

2) 디자인과 및 과정별 학생 현황('10)

디자인과 및 과정별 학생 현황은 예체능계열 학급 수 중 디자인과 학급 수, 디자인과 내 전공분포 현황, 디자인과 재학생의 남·녀 학생 비율을 <표 3>, <표 4>, <표 5>와 같이 도출해 내었다.

<표 3> 디자인과 학급 수

구분	총 학급 수	예체능계열 학급 수	디자인과 학급 수
전문계 고등학교	16,030	1,750	1,513
비율(%)	100	10.9	9.4

출처 : 교육통계서비스, 「2010 과정별 학생 수」

<표 3>의 '10년도 전문계 고등학교 디자인과 전공분포를 살펴보면 680개교에 총 학급 수는 16,030개 가운데 예체능계열 학급 수는 1,750개로 10.9%의 비율로 집계되었다. 이중 디자인학과가 개설되어 있는 학급 수는 총 1,513개로 약 9.4%의 비율을 차지하고 있는 것으로 예체능계열 학급 수의 대부분이 디자인과 학급임을 파악할 수 있다.

<표 4> 과정별 학급 수 및 학생 수

	시각	제품	환경	섬유	공예	기타	계
학급 수	809	101	232	94	108	169	1,513
비율(%)	53.5	6.7	15.3	6.2	7.1	11.2	100
학생 수 (여학생 수)	23,722 (16,976)	2,890 (1,667)	7,108 (2,028)	2,766 (1,981)	3,022 (1,137)	5,119 (3,575)	44,627 (27,364)
비율(%) (여학생 비율)	53.2 (71.5)	6.5 (57.6)	15.9 (28.5)	6.2 (71.6)	6.8 (37.6)	11.5 (69.8)	

출처 : 교육통계서비스, 「2010 과정별 학생 수」

<표 4>의 과정별 학급 수를 살펴보면, 전문계 고등학교의 경우 시각 디자인과에 속한 학급수가 809개로 가장 많았으며, 그 다음으로 나타난 환경디자인과 보다는 577학급 수가 많게 나타나고 있다. 그리고 공예, 제품, 섬유 디자인과의 순으로 나타났다. 시각디자인 학과가 전체 학과의 약 53.5%를 차지하며, 5개의 다른 학과를 합친 학급 수보다 105개의 학급수가 많이 차지하고 있는 것으로 집계되어 전문계 고등학교에서 이루어지고 있는 디자인 교육은 주로 시각 디자인 위주로 진행되고 있음을 알 수 있다.

또한, <표 4>의 과정별 학생 수를 보면 시각 디자인 전공이 23,722명으로 전체 디자인 전공 학생수의 53.2%로 절반 이상을 차지하는 것으로 나타났다. 그 아래로는 환경디자인 15.9%, 공예디자인 6.8%, 제품디자인 6.5%, 섬유디자인 6.2%, 기타 11.5%의 순으로 집계되었다.

<표 4>에 나타난 남·여 학생 수를 살펴보면 시각 디자인 전공은 남학생이 6,746명이고 여학생은 16,976명으로 나타나고 있다. 그 중 여학생 비율이 가장 높은 섬유 디자인 전공 남·여 학생 수를 보면 남학생이 785명이고 여학생은 1,981명으로 남·여 비율이 1:2.52 비율을 나타나고 있어 여학생 수의 비율이 가장 높

은 과정별로 집계되었는데, 이와 같은 현상은 섬유 디자인에 포함된 것이 주로 패션이나 의류 위주의 분야임을 생각해 볼 때 당연한 현상으로 보여진다. 그 다음으로는 시각 디자인 71.5%, 제품 디자인 57.6%, 공예 디자인이 37.6% 순으로 나타났으며, 여학생의 수가 가장 낮은 비율은 환경 디자인이 28.5%로 나타났다.

그러나 섬유 디자인과는 시각 디자인 전공과 보다 0.1% 여학생이 많아 여학생 선호도 학과는 시각 디자인과와 섬유 디자인과, 그리고 제품 디자인과 임을 알 수 있고, 남학생 선호도 학과는 환경 디자인과와 공예 디자인과 임을 알 수 있다.

<표 5> 디자인과 재학생의 남·녀 학생 비율

	남	여	계
학생 수	17,263	27,364	44,627
비율(%)	38.7	61.3	100

출처 : 교육통계서비스, 「2010 과정별 학생 수」

교육통계연보에 따르면 <표 5>에서 알 수 있듯이 전문계 고등학교의 경우, 전체 재학생의 남학생과 여학생이 차지하는 비율이 각각 52%와 48%로 거의 1:1인 반면, 디자인 학과에 재학 중인 학생들의 성별 비율은 전체 디자인학과 재학생의 남학생(38.7%)과 여학생(61.3%)으로 여학생이 약 1.5배정도 많은 것으로 나타났다. 이는 디자인에 대한 관심이 남학생 보다 여학생이 더 높다고 파악할 수 있다.

3) 교사 현황

교사 현황에 대해서는 교사 수, 전공을 중심으로 살펴보았다. 디자인·공예 자격증을 가지고 있는 교사는 총 474명이며, 서울과 경기 지역에 많이 분포되어 있고, 전북 지역이 가장 적게 분포 되어 있다. 충남 지역은 디자인·공예 자격증을 가지고 있는 교사가 없는 것으로 나타났다. 또한 공립학교가 287명으로 전체 교사 수 중

60.5%로 나타나고 있고, 사립학교는 187명으로 39.5%로 나타나고 있어 사립학교에 비해 공립학교에 디자인·공예 전공교사가 21% 정도 높은 비율을 차지하고 있다.

<표 6> 디자인·공예 교사 지역별 현황

	국립	공립	사립	계
서울	-	63	81	144
부산	-	24	20	44
대구	-	2	5	7
인천	-	27	12	39
광주	-	7	4	11
대전	-	14	3	17
울산	-	9		9
경기	-	92	44	136
강원	-	24		24
충북	-	9	3	12
충남	-	-	-	-
전북	-	1	4	5
전남	-	-	9	9
경북	-	11	-	11
경남	-	4	2	6
계	-	287	187	474

출처 : 교육통계서비스, 「2010 출신별 자격증과목별 교원 수」

4) 디자인교육 현황

“전문계 고등학교 디자인 교육은 세계화 정보화 지식 기반 사회를 주도할 창의적이며, 주도적인 기능·기술인을 육성하기 위하여 디자인에 관한 기초 전문 교육을 실시하는 직업 교육이다. 그렇기 때문에 디자인 교육은 디자인 분야의 기능·기술을 바탕으로 자기 주도적으로 사고하고, 실천하는 기능·기술인의 양성을 목적으로 한다.”¹⁴⁾

우리나라 전문계 고등학교의 디자인 관련 학과는 공업계, 상업계, 가사 고등학교에 개설되어 있으며, 예체능 계열 전공 교과 중 미술과에도 기초 디자인·공예 교과가 포함되어 있다. 교과 내용은 계열에 따라 다르게 편성되어 있으며, 교과 과정은 교육과학기술부에서 선정한 계열 필수 과목 외에 시·도교육청 및 학교설정에 따라 선택하여 운영될 수 있다. 이 중 <표 7>은 2007 교육 개정 과정안에 있는 전문계 고등학교 디자인 교과목을 나타낸 것이다.

<표 7> 전문계 고등학교 디자인 교과목

교육과정	구분	교과목
2007 개정교육과정	공업계	디자인일반, 색채관리, 조형관리, 제품디자인, 공예, 시각디자인, 컴퓨터그래픽
	상업계	멀티미디어 일반, 멀티미디어 기획, 멀티미디어 실무
	가사계	의복 재료·관리, 패션 디자인, 한국 의복 구성, 서양 의복 구성, 자수와 편물, 실내 디자인, 가구 디자인

<표 7>의 교과목 내용을 보면 공업계열에서는 디자인일반, 색채관리, 조형관리, 제품디자인, 공예, 시각디자인, 컴퓨터그래픽의 교과목이 편성되어 있다.

14) 교육인적자원부(2008), 「고등학교 교육과정 해설」, 교육과학기술부. pp.3-4

상업계열에서의 디자인 교과목은 멀티미디어 일반, 멀티미디어 기획, 멀티미디어 실무 교과목이 편성되어 있으며, 의복 재료·관리, 패션 디자인, 한국 의복 구성, 서양 의복 구성, 자수와 편물, 실내 디자인, 가구 디자인의 교과목은 가사계열의 디자인 과목에 포함되어 있다. 대부분 공업계열과 가사계열에 디자인 교과목이 많이 편중되어 있음을 알 수 있다.

이상과 같이 도외 디자인 현황을 조사하고 분석한 결과 도내를 제외한 전국 학교 현황에서 총 2,223개 고등학교 중 일반계 고등학교 대비 전문계 고등학교가 23.4% 비율로 나타나고 있고, '10년도 전문계 고등학교 디자인과 전공분포는 예체능 계열 학급 수 대비 9.4%가 디자인과 학급 수이며, 과정별 학급 수는 시각 디자인과가 전체 학과의 약 53.5%를 차지하여 디자인 교육은 시각, 환경, 기타, 공예, 제품, 섬유 순으로 나타내고 있어 디자인 교육은 시각 디자인 중심으로 이루어지고 있음을 알 수 있었다.

그리고 과정별 학생 수 중 시각 디자인 전공 학생 수가 53.2%로 절반이상 차지하고 있음을 알 수 있었는데 특히, 교사의 전공별 분포 현황은 수도권 지역에서 디자인·공예 자격증 소지자가 많음을 알 수 있었다. 따라서 경제력과 디자인 관계가 관련되어 이루어지고 있음을 알 수 있었다.

전문계 고등학교에서의 디자인 교육에 대한 교과 내용은 공업계열, 상업계열, 가사 전문 고등학교에 따라 다르게 편성되고 있었고, 현대 산업과 디자인 기술의 변화에 적응할 수 있도록 기초 지식과 표현에 관한 교과 내용의 비중이 점차 높아지고 있으며, 이론과 실기를 병행하는 통합 교육이 주로 이루어지고 있음을 알 수 있었다.

2. 도내 고등학교 디자인 교육 현황 및 분석

제주도에 있는 전체 고등학교 수와 전문계 고등학교 수를 알아보았으며, 과정별 학급 수와 학생 수, 예체능 계열의 학급 수, 교사 현황, 교과 현황의 순서로 분석하였다.

또한 디자인 교육의 수업 실태와 현황, 미술 교사들의 디자인에 대한 관심도와 문제점 등의 개선방안을 모색하기 위해 설문 조사를 실시하였다.

1) 도내 고등학교 디자인 교육 현황

(1) 학교 현황

<표 8>과 <표 9>를 보면 2010년도 도내 국·공·사립학교의 주간, 주야간을 통틀어 살펴보면 국립 1개교, 공립 20개교, 사립 9개교로 총 30개 고등학교가 있으며, 그 중 전문계 고등학교는 12개교가 있다.

<표 8> 고등학교 수 ('10)

	주간	야간	주·야간	계
국립	1	-	-	1
공립	20	-	-	20
사립	9	-	-	9
계	30	-	-	30

출처 : 교육통계서비스, 「2010 고등학교 현황」

<표 9> 전문계 고등학교 수 ('10)

	주간	야간	주·야간	계
국립	-	-	-	-
공립	10	-	-	10
사립	2	-	-	2
계	12	-	-	12

출처 : 교육통계서비스, 「2010 전문계 고등학교 현황」

과정별 학급 및 학생 현황은 과정별 학급 수, 과정별 재학생의 남·녀 학생 비율로 도출하였다.

<표 10> 과정별 학급 수 및 학생 수

	인문계열	사회계열	공학계열	자연계열	예체능계열	계
학급 수	58	58	100	12	21	261
비율(%)	22.2	22.2	38.3	4.6	8.0	100
학생 수 (여학생 수)	1,944 (976)	1,810 (1,109)	3,139 (971)	432 (190)	625 (349)	7,950 (3,595)
비율(%) (여학생 비율)	24.5 (50.2)	22.8 (61.2)	39.5 (30.9)	5.4 (43.9)	7.9 (55.84)	

출처 : 교육통계서비스, 「2010 과정별 학생 수」

<표 10>에 나타난 ‘10년도 전문계 고등학교 전공분포를 살펴보면 12개교에 총 학급 수는 261학급으로 집계되었다.

과정별 학급 수를 살펴보면, 공학계열에 속한 학급수가 100학급인 38.3%의 비율로 가장 높았으며, 인문계열, 사회계열 각각 22.2%, 예체능계열 21학급인 8.0%의 순으로 나타났다. 자연계열은 전체 학급 중 12개 학급으로 과정별 학급 수 중 가장 낮은 4.6%의 비율로 집계되었다.

과정별 학생 수를 살펴보면, 39.5%의 비율을 차지한 공학계열의 학생 수가 가장 많았다. 두 번째로는 인문계열 학생 수가 24.5%로 많았으며, 사회계열이 22.8%로 그 다음을 차지하였다. 앞서 살펴본 과정별 학급 수에서는 인문계열과 사회계열의 비율이 같게 나타났지만, 학생 수에서는 인문계열이 1.7%정도 높게

나타났다. 예체능 계열 7.9%, 자연계열 5.4%의 순서로 과정별 학급 수의 순서와 같이 나타났다.

이 중 여학생의 비율이 가장 높은 계열은 61.2%의 비율을 차지한 사회계열이며, 두 번째로는 55.84%로 예체능 계열이 높았다. 그 다음으로는 인문계열 50.2%, 자연계열 43.9%의 순으로 나타났으며, 공학계열(30.9%)이 가장 낮은 비율로 파악되었다.

<표 11> 예체능 계열 학급 수 및 학생 수

	인테리어 디자인과	디지털 영상과	토탈 뷰티과	골프 관리과	계
학급 수	3	6	9	3	21
비율(%)	14.3	28.6	42.9	14.3	100
학생 수 (여학생 수)	65 (47)	218 (64)	226 (201)	116 (37)	625 (349)
비율(%) (여학생 비율)	10.4 (63.1)	34.9 (29.3)	36.2 (88.9)	18.6 (31.9)	

출처 : 교육통계서비스, 「2010 과정별 학생 수」

<표 11>은 예체능 계열 학급 수 및 학생 수를 나타낸 것이다. 학급 수를 먼저 살펴보면 예체능 계열 중 토탈뷰티과가 전체 21학급 중 9학급을 차지하여 약 42.9% 비율로 나타났으며, 디지털 영상과 28.6%, 인테리어디자인과, 골프관리과 각각 14.3%의 순으로 집계되었다.

학생 수를 살펴보면 학급 수와 마찬가지로 토탈뷰티과가 36.2%로 가장 높은 비율을 차지하였으며, 34.9%를 차지한 디지털 영상과가 예체능계열 전체 학생 수 중 두 번째로 높은 비율로 나타났다. 하지만 같은 학급 수의 비율을 차지한

골프관리과와 인테리어디자인과가 학생 수에서는 골프관리가(18.6%)가 인테리어 디자인과(10.4%)에 비해 8.2%정도 높게 나타났다. 그 중 여학생의 비율이 가장 높은 학과는 토털뷰티과(88.9%)와 인테리어디자인과(63.1%)로 나타났다.

(2) 교사 현황

<표 12>는 교사 현황을 나타낸 표로, 교사 수를 중심으로 살펴보았다. 총 23 명의 교사 중 디자인·공예 자격증을 가지고 있는 교사는 2명으로 나타났다.

<표 12> 미술 교사 현황

	일반계 고등학교	전문계 고등학교	계	비고
국립	1	-	1	디자인·공예 교사 2명
공립	8	6	14	
사립	6	2	8	
계	15	8	23	

출처 : 교육통계서비스, 「2010 과목별 교원 수」

(3) 교과 현황

현재 제주도내 고등학교에 디자인과가 개설되어있는 학교는 1개교 밖에 없으며, 그 중 3개교는 미술 교과가 없는 것으로 파악되었다. 주로 미술 교과서를 이용하여 디자인 수업을 하고 있는 것으로 나타났다.

<표 13>은 미술 교과서 사용 현황을 표로 나타낸 것이다. 21개교를 중심으로 사용하고 있는 미술 교과서 출판사를 조사해본 결과 ‘미진사’를 사용하는 학교가 31%의 비율로 제일 많았으며, ‘천재교육’ 26.2% , ‘지학사’ 21.4% , ‘교학사’ 11.9%, 기타 9.5% 순으로 나타났다.

<표 13> 미술 교과서 사용 현황

	미진사	천재교육	지학사	교학사	기타	합계
비율	31.0%	26.2%	21.4%	11.9%	9.5%	100%

고등학교 미술 교과서를 보면 고등학교 1학년까지는 국민 공통 기본 교육기간에 속하기 때문에 미술 교과서는 검정 제도에 의해서 개발된다. 그리고 제 7차 교육과정 시기에 와서 처음으로 제작되기 시작한 고등학교 2-3학년의 선택 교과 중 일반 선택 교과인 미술과 생활 역시 다른 일반 교과서와 마찬가지로 검정 제도에 의해서 개발되지만, 예술 고등학교나 전문계 고등학교는 물론 특성화 고등학교에서 사용하는 교과서는 국정 교과서에서부터 인정 교과서 등 다양하고 과목 수도 학교의 제량권이 확대된 만큼 매우 다양하다.

이상과 같이 제주도내 디자인 현황을 조사하고 분석한 결과 전국 대비 도내 고등학교 중 전문계 고등학교는 40%로 나타나고 있어, 전국의 23.4%보다 16.6%가 높은 것으로 나타났다. 또 과정별 학급 수는 예체능 계열 총 21개의 과정 중 1개의 디자인과가 개설되어 전국 대비 9.4%에 미치지 못하고 있으며, 디자인·공예 자격증 소지자는 2명으로 나타나고 있어 충남에 이어 가장 적은 분포를 나타내고 있음을 알 수 있었다.

2) 도내 고등학교 디자인 교육 분석

(1) 조사 대상 및 방법

대상 선정은 현재 제주도내 고등학교 미술 교사를 대상으로 실시하였으며, 설문지 구성은 선행 연구 및 각종 문헌을 바탕으로 총 17문항을 작성하였다. 설문지의 문항은 현황에 관한 문항 3개, 선호영역에 관한 문항 2개, 교과서 활용에 관한 문항 3개, 교육 과정에 관한 문항 6개, 실습실 및 기자재에 관한 문항 2개, 개선방안에

관한 문항 1개로 구성되어 있다.

각 문항에 대한 결과를 분석하는 방식으로 진행하였고 문항에 대한 분석은 문항별 백분율과 원형 그래프로 표시하였으며 통계 프로그램인 SPSS (Statistical Package for Social Science)¹⁵⁾를 사용하여 통계처리 하였다. 백분율은 소수점 한 자리까지 나타내었다.

설문 조사 기간은 2012년 4월 9일부터 4월 18일 사이 제주도내 고등학교 미술 교사에게 설문지 총 23부가 배포되었으며, 이 중에서 수거된 설문지 18부를 통계 처리 하였다. <표 14>는 설문지 문항 구성을 표로 나타낸 것이다.

<표 14> 설문지 문항 구성

문항 분류	내 용
현황	<ul style="list-style-type: none"> 교사의 전공 분포 미술 수업 시수에 대한 만족도 디자인 영역의 중요성에 대한 인식
선호영역	<ul style="list-style-type: none"> 미술 분야 중 학생들의 참여도 영역 디자인 분야 중 학생들의 참여도 영역
교과서 활용	<ul style="list-style-type: none"> 미술 교과서의 난이도 디자인 수업 시 교과서 활용도 교과서의 디자인 영역 비중
교육 과정	<ul style="list-style-type: none"> 수업 중 디자인 영역이 차지하는 비중 디자인 교육의 전개 방식 조사 디자인 영역 수업 시 어려운 점 디자인 수업 시 중점 지도 분야 디자인 수업 시 사용하는 매체 디자인 연수 참여 여부
실습실 및 기자재	<ul style="list-style-type: none"> 기자재 확충에 대한 만족도 기자재 활용 여부
개선방안	<ul style="list-style-type: none"> 디자인 교육의 개선점

15) statistical package for social science의 약어로 1975년 미국 시카고 대학에서 개발한 통계 처리용 프로그램으로 다양한 통계분석을 할 수 있고 사회과학, 의학 등 전 분야에서 다양하게 쓰이는 프로그램이다.

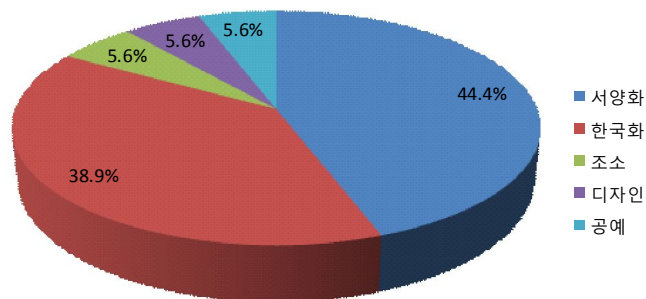
(2) 설문조사 분석

1. 선생님의 전공 분야는 무엇입니까? 라는 질문은 미술 교사의 전공 분포를 알아보기 위한 문항으로 <표 15>와 같이 나타났다.

<표 15> 미술 교사의 전공 분포

응답유형	통계	비율 (%)
서양화	8	44.4
한국화	7	38.3
조 소	1	5.6
디자인	1	5.6
공 예	1	5.6
계	18	100

설문조사 결과 ‘디자인’과 ‘공예’를 전공한 교사는 각각 5.6%에 불과했고 ‘서양화’를 전공한 교사(44.4%), ‘한국화’(38.9%), ‘조소’(5.6%)를 전공한 교사 순으로 집계되었다. 이와 같이 집계된 결과 대부분 교사들은 순수 미술을 전공한 것으로 파악되었으며, 체계적으로 디자인 교육을 받은 교사의 비율이 낮은 것으로 나타나 디자인 교육의 문제점으로 지적할 수 있다.



<그림 1> 미술 교사의 전공 분포

2. 현재 학교에서 미술 수업 시수에 대해 충분하다고 생각하십니까? 라는 질문의 결과 수업 시수에 대한 만족도는 <표 16>과 같이 나타났다.

<표 16> 미술 수업 시수에 대한 만족도

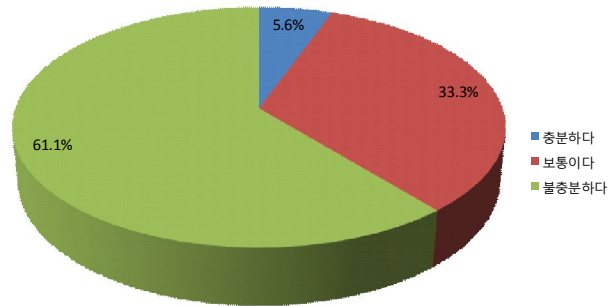
응답유형	통계	비율 (%)
충분하다	1	5.6
보통이다	6	38.3
불충분하다	11	61.1
계	18	100

이 문항은 미술 수업 시수에 대한 만족도를 묻는 질문으로 나타난 결과는 응답 결과 61.1%의 교사들이 미술 수업 시수에 대해 ‘불충분하다’고 대답하였고, 그 다음 ‘보통이다’라고 대답한 교사들이 전체 응답의 38.3%로, ‘불충분하다’ 라고 대답한 61.1% 비율인 교사들과 2배정도 차이가 났다.

많은 교사들은 수업 시수에 대해 불만족을 응답하였는데, 이는 여러 가지 요인이 있을 수 있다. 그 중 대표적인 것이 2009 개정 교육과정에서 학년당 8개 과목 이상 편성할 수 없도록 하고 있으며, 집중이수제와 블록 타임제¹⁶⁾를 도입함에 따른 결과라 할 수 있다. 다른 요인으로는 미술 교과는 학생 스스로가 작품을 만들어 내는 기능을 평가하는 과목으로 수업 과정 속에서 학생들의 진행 과정을 관찰하고 기록하는 방식으로 이루어져야 하지만 평가가 효율적으로 이뤄지기에는 수업 시수가 부족하다고 생각해 볼 수 있다.

따라서 현재 적용되고 있는 미술 수업 시수는 학생들의 창의력을 신장시키기에는 턱없이 부족하다는 것으로 파악된다. 또한 학교 교육과정 편성이 국, 영, 수와 같은 도구 과목 중심 및 대입 입시제도에 따른 교육과정 편성이 원인이라고 할 수 있다.

16) 기존의 45분 혹은 50분 단위수업을 2~3시간 연속 혹은 교과내용과 수업방법에 따라 70분, 80분, 90분, 100분 등 여러 형태로 수업시간을 탄력적으로 운영하는 방식.



<그림 2> 미술 수업 시수에 대한 만족도

3. 미술 수업 중 학생들의 참여도가 가장 높은 영역은 무엇입니까? 라는 질문은 미술 분야 중 학생들의 참여도 영역을 알아보기 위한 문항으로 나타난 결과는 <표 17>과 같이 나타났다.

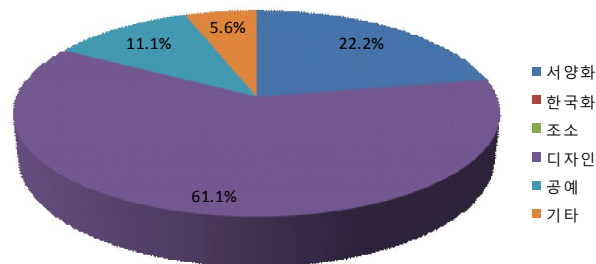
<표 17> 미술 분야 중 학생들의 참여도 영역

응답유형	통계	비율 (%)
서양화	4	22.2
한국화	-	-
조 소	-	-
디자인	11	61.1
공 예	2	11.1
기 타	1	5.8
계	18	100

설문 조사결과 61.1%의 교사들이 ‘디자인’ 영역이 학생들의 참여도가 가장 높다고 답하였고, 두 번째로는 22.2%의 교사들이 ‘서양화’ 영역이 참여도가 높다고 답하였다. ‘공예’ 영역은 11.1%를 차지하였으며, ‘한국화’ 영역과 ‘조소’ 영역에는 무응답으로 나타났다. 기타로는 5.6%의 교사가 소묘라고 답하였다.

이와 같이 디자인 영역이 압도적인 비율을 차지하고 있으며 제주도내 고등학교 학생들은 디자인에 높은 관심을 가지고 있다는 것을 알 수 있다. 이렇게 학생들이 디자인 교육에 관심 있는 이유는 디자인 교육을 통해 다양하고 복잡한 문제 상황에서 창의력 신장은 물론 확산적 사고와 문제 해결 능력을 바탕으로 한 자기표현 능력에 도움을 줄 수 있기 때문이라고 볼 수 있다. 특히 지금 시대에 창의적 인재를 육성하자는 시대적 요구와 맞는 영역이라고 학생들은 판단하고 있다고 볼 수 있다.

또한 한국화, 조소 분야에 학생들의 참여도가 없는 것은 여러 가지 요인으로 분석할 수 있다. 그 중 한국화 분야에서는 초등학교 때부터 서양재료 위주의 미술 수업이 이루어지고 있어서 전통 재료인 문방사우(지·필·묵)의 사용이 학생들에게 부담감을 주고 있으며 한국화를 전공한 교사도 한정되어 있어 수업 또한 감성 위주로 이루어지고 있기 때문에 고등학교 과정에서 참여도가 무응답으로 나타났음을 알 수 있다. 그리고 조소 분야는 초등학교 과정에서는 흙, 비누 등의 재료로 학생들의 흥미와 참여도를 높일 수 있으나, 고등학교 과정으로 올수록 준비물과 수업 준비 등의 번거로움과 실기 후 처리 및 정리 문제가 매우 복잡하고, 시간이 많이 소요됨으로서 수업 자체에서 교사들의 선호도가 낮기 때문에 나타난 결과로 볼 수 있다.



<그림 3> 미술 분야 중 학생들의 참여도 영역

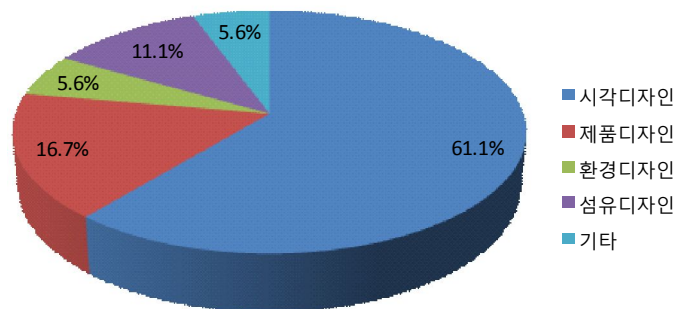
4. 디자인 영역 수업 과정에서 학생들이 참여도가 가장 높은 분야는 무엇입니까? 라는 질문의 결과는 <표 18>과 같이 나타났다.

<표 18> 디자인 분야 중 학생들의 참여도 영역

응답유형	통계	비율 (%)
시각디자인	11	61.1
제품디자인	3	16.7
환경디자인	1	5.6
섬유디자인	2	11.1
기 타	1	5.6
계	18	100

이 문항은 디자인 분야 중 학생들의 참여도 영역을 알아보기 위한 질문으로 그 결과 61.1%의 교사들이 ‘시각 디자인’ 영역이 학생들의 참여도가 높다고 답하였고, 그 다음으로는 ‘제품 디자인’(16.7%), ‘섬유 디자인’ 영역(11.1%)의 순서였고, ‘환경 디자인’ 영역이 가장 낮은 비율을 나타냈다. 기타로는 공예 영역(5.6%)을 답하였다.

따라서 학생들은 ‘시각 디자인’ 영역에 관심과 참여도가 높다는 것을 알 수 있었다.



<그림 4> 디자인 분야 중 학생들의 참여도 영역

5. 미술 수업 중 디자인 영역이 중요하다고 생각하십니까?’ 라는 질문의 조사 결과 디자인 영역의 중요성에 대한 인식은 <표 19>와 같이 나타났다.

<표 19> 디자인 영역의 중요성에 대한 인식

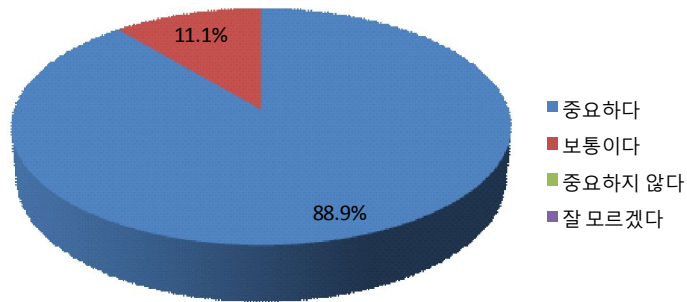
응답유형	통계	비율 (%)
중요하다	16	88.9
보통이다	2	11.0
중요하지 않다	-	-
질 모르겠다	-	-
계	18	100

<표 19>는 디자인 영역의 중요성에 대한 인식을 묻는 문항으로 설문 조사의 응답 결과 ‘중요하다’라고 응답한 교사들이 전체 응답자의 88.9%로 가장 높은 비율을 차지하였고, ‘보통이다’라고 응답한 교사들은 11.0%로 나타났다. ‘중요하지 않다’와 ‘잘 모르겠다’에는 무응답으로 나타났다.

따라서 현재 미술 수업을 하고 있는 교사들도 디자인 교육의 중요성을 인식하고 있음을 알 수 있었다.

디자인 교육은 결과보다는 과정이 중시되는 교육이다. 디자인은 아름다움을 표현하고 창조하는 활동인 측면에서 미술 교과와 유사하다고 볼 수 있으나, 결과물을 창조하기 위한 통합적인 사고 과정을 종합한 개념이라고 할 수 있다.

즉, 디자인 교육은 그 과정에서 나오는 아이디어를 결과물로 이끌어내는 사고 과정이 더욱 중요하다. 학생 개인의 내부에서 이루어지는 사고 과정을 일률적으로 체계화 시킬 수 없지만, 순차적인 과정으로 아이디어를 표현하고 이를 다시 수정·보완하는 순환적 프로세스에 의해 학생들은 생활에 필요한 디자인을 창출해 내고 이를 향유할 수 있게 된다.



<그림 5> 디자인 영역의 중요성에 대한 인식

6. **현 미술 수업에서 디자인 영역의 비중은 어느 정도입니까?** 라는 질문은 수업 중 디자인 영역이 차지하는 비중을 알아보기 위한 문항으로 <표 20>과 같이 나타났다.

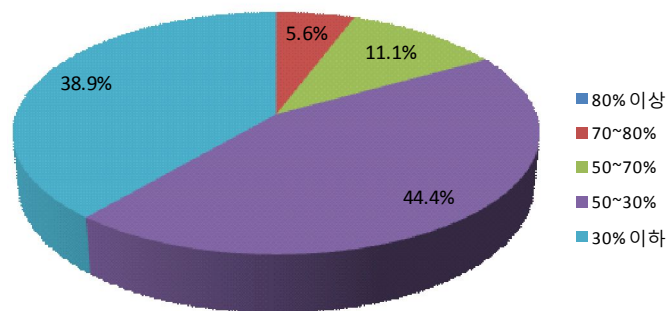
<표 20> 수업 중 디자인 영역이 차지하는 비중

응답유형	통계	비율 (%)
80%이상	-	-
70~80%	1	5.6
70~50%	2	11.1
30~50%	8	44.4
30%이하	7	38.9
계	18	100

이 문항은 수업 중 디자인 영역이 차지하는 비중을 알아보기 위한 질문이다. 44.4%의 교사들이 ‘30~50%’ 사이라고 응답하였으며, ‘30% 이하’라는 교사들의 의견도 38.9%를 나타내었다. 현 고등학교 미술 수업에서 디자인 수업을 차지하

는 비중은 별로 많지 않은 것으로 파악되었다.

앞서 본 <표 15>에서 나타났듯이 대부분 미술 교사들의 전공이 순수 미술을 전공하고 있기 때문에, 수업 중에 자신의 전공 중심으로 지도하고 있음을 알 수 있으며, 교사들은 디자인의 중요성을 인지하고 있음에도 불구하고 주로 준비물이 간단하거나 짧은 시간 안에 쉽게 마칠 수 있는 회화나 감상 영역을 위주로 수업을 하고 있다는 것을 알 수 있다.



<그림 6> 수업 중 디자인 영역이 차지하는 비중

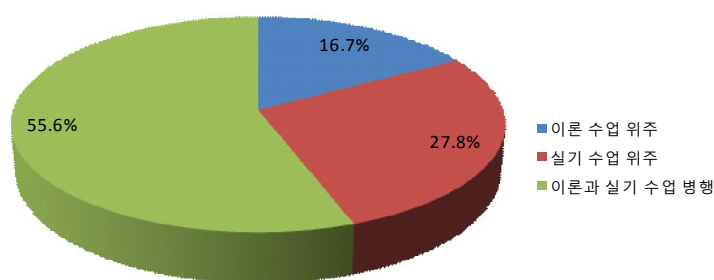
7. 디자인 수업은 어떻게 전개되고 있습니까? 라는 질문은 디자인 교육의 전개 방식을 알아보기 위한 항목으로 <표 21>과 같이 파악되었다.

<표 21> 디자인 교육의 전개 방식 조사

응답유형	통계	비율 (%)
이론 수업 위주	3	16.7
실기 수업 위주	5	27.8
이론과 실기 수업 병행	10	55.6
계	18	100

분석 결과 절반 이상인 55.6%의 교사들이 ‘이론과 실기 수업 병행’에 응답하였고, 27.8%의 교사들이 ‘실기 수업 위주’에 응답하였다. ‘이론 수업 위주’에 응답한 교사들의 비율은 16.7%로 가장 낮게 나타났다.

현재 제주도내 고등학교 미술 교사들이 주로 이론과 실기 수업을 병행하면서 디자인 수업을 진행하고 있음을 알 수 있었고, 디자인이 이론뿐만이 아닌 실기를 중요시하는 교과목이라는 것을 반영하고 있다.



<그림 7> 디자인 교육의 전개 방식 조사

8. 현재 사용하고 있는 미술 교과서의 난이도는 어떻습니까? 라는 질문에는 <표 22>와 같은 결과를 알 수 있다.

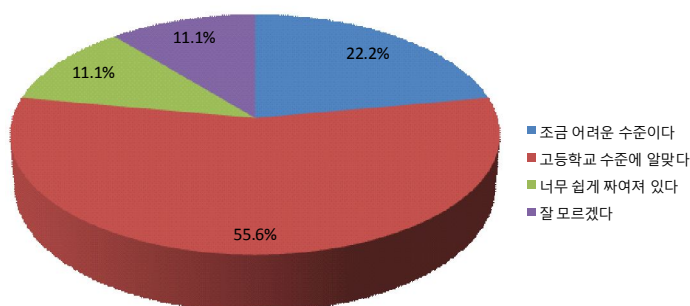
<표 22> 미술 교과서의 난이도

응답유형	통계	비율 (%)
조금 어려운 수준이다	4	22.2
고등학교 수준에 알맞다	10	55.6
너무 쉽게 짜여져 있다	2	11.1
잘 모르겠다	2	11.1
계	18	100

이 문항은 미술 교과서의 난이도를 알아보기 위한 질문으로 결과 내용으로는 ‘조금 어려운 수준이다’라고 응답한 교사들은 22.2%의 비율을 차지하였으며, ‘잘 모르겠다’라고 응답한 교사들의 비율도 11.1%를 차지하였다.

‘고등학교 수준에 알맞다’라고 응답한 교사들이 55.6%를 차지하였으며, ‘너무 쉽게 짜여져 있다’(11.1%)의 응답 수 까지 포함하면 미술 교과서는 대체적으로 학생들이 미술 수업을 하는데 큰 어려움 없이 활용할 수 있도록 구성되어 있다고 판단된다.

그러나 ‘조금 어려운 수준이다’, ‘너무 쉽게 짜여져 있다’, ‘잘 모르겠다’가 ‘수준에 알맞다’와 비슷하게 나타나고 있어 호기심과 창의성 그리고 흥미를 자극하기에는 부정적 요인으로 나타나고 있음을 알 수 있다. 왜냐하면 미술 교과서는 새로운 세계의 창의성을 창출해 내는 교과이기 때문에 학생들의 수준보다는 조금 앞서 제시하고 미래 지향적이면서 아이디어를 창출하는 내용으로 교과서가 구성됨으로써 도전과 창의를 만들어 낼 수 있기 때문이라 생각된다.



<그림 8> 미술 교과서의 난이도

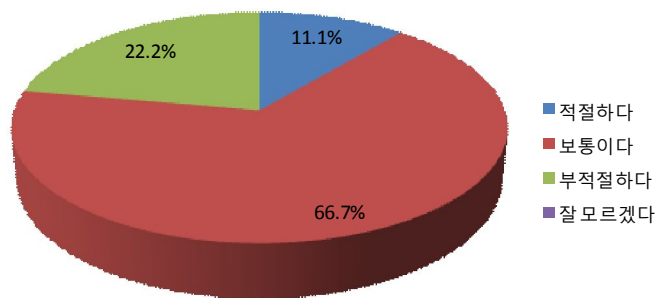
9. 현재 사용하고 있는 교과서의 디자인 영역 비중이 적절하다고 생각하십니까? 라는 질문은 교과서에서의 디자인 영역이 차지하는 비중을 묻는 문항으로 <표 23>과 같은 결과로 분석되었다.

<표 23> 교과서에서의 디자인 영역이 차지하는 비중

응답유형	통계	비율 (%)
적절하다	2	11.1
보통이다	12	66.7
부적절하다	4	22.2
잘 모르겠다	-	-
계	18	100

이 질문에서 알 수 있듯이, ‘보통이다’라고 답한 교사들이 전체 응답자 중 66.7%로 가장 높은 비율을 차지하였다. 그 다음으로는 ‘부적절하다’라고 답한 교사들의 비율이 22.2%로 나타났다. ‘적절하다’라고 응답한 교사들은 11.1%로 가장 낮은 비율을 차지하였으며, ‘잘 모르겠다’라고 응답한 교사들은 없었다.

이러한 결과로 보아 교사들이 교과서에 차지하는 디자인 영역에 대한 비중은 대체적으로 만족하다고 볼 수 있겠다.



<그림 9> 교과서에서의 디자인 영역이 차지하는 비중

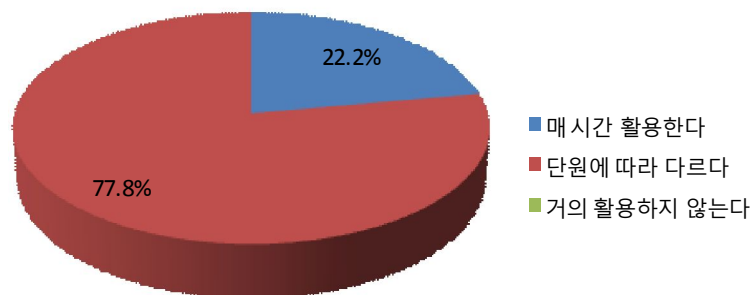
10. 디자인 영역 수업 시 교과서의 활용도는 어떠하십니까? 라는 질문의 결과는 <표 24>와 같은 결과로 파악되었다.

<표 24> 디자인 영역 수업 시 교과서 활용도

응답유형	통계	비율 (%)
매 시간 활용한다	4	22.2
단원에 따라 다르다	14	77.8
거의 활용하지 않는다	-	-
계	18	100

이 문항은 디자인 영역 수업 시 교과서 활용도를 알아보기 위한 질문으로, 설문조사의 전체 응답자 수 중 77.8%의 교사들이 ‘단원에 따라 다르다’라고 응답하였으며, ‘매 시간 활용한다’라고 응답한 교사들의 비율은 22.2%로 나타났다. ‘거의 활용하지 않는다’라고 응답한 교사들은 없는 것으로 나타났다.

이러한 결과로 보아 현재 제주도내 고등학교 미술 교사들은 교과서를 주로 활용하며 디자인 수업을 하고 있다는 것을 알 수 있는데, 이는 디자인 교육에 활용할 수 있는 자료가 부족한 결과로 파악할 수 있다. 그러므로 현 디자인 수업에 보완할 과제는 교과서 내용을 보완할 다양한 디자인 학습 자료가 보충된다면 디자인 수업이 활성화 될 것으로 판단된다.



<그림 10> 디자인 영역 수업 시 교과서 활용도

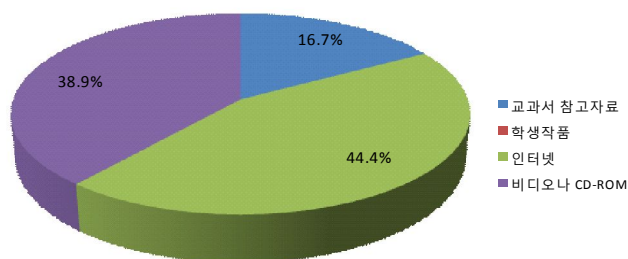
11. 디자인 영역 수업 시 주로 사용하는 매체(학습자료)는 무엇입니까? 라는 질문은 디자인 영역 수업 시 사용 매체를 알아보기 위한 문항으로 <표 25>와 같은 결과로 나타났다.

<표 25> 디자인 영역 수업 시 사용 매체

응답유형	통계	비율 (%)
교과서 참고자료	3	16.7
학생작품	-	-
인터넷	8	44.4
비디오나 CD-ROM	7	38.3
계	18	100

분석 결과로는 ‘인터넷’을 주로 사용한다고 답한 교사들의 비율은 44.4%로 나타났고, 그 다음으로는 ‘비디오나 CD-ROM’을 사용한다는 교사들의 비율이 38.9%로 집계되었다. ‘교과서 참고자료’를 사용하는 교사들의 비율은 16.7%로 가장 낮게 나타났으며, ‘학생작품’은 무응답으로 나타났다.

디지털 시대에 맞게 인터넷, 멀티미디어, 영상 등을 이용하여 교사들이 학습 자료를 준비하여 학생들에게 여러 방향으로 활용하여 수업을 진행하고 있음을 알 수 있다.



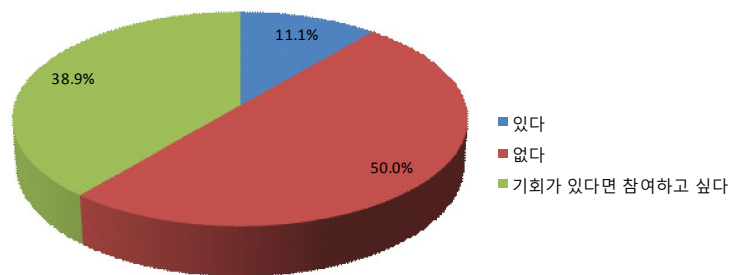
<그림 11> 디자인 영역 수업 시 사용 매체

12. 디자인 교육에 관계된 연수를 받아 본적이 있습니까? 라는 질문은 디자인 연수 참여 여부를 알아보기 위한 항목으로 <표 21>과 같이 파악되었다.

<표 26> 디자인 연수 참여 여부

응답유형	통계	비율 (%)
있다	2	11.1
없다	9	50.0
기회가 있다면 참여하고 싶다	7	38.3
계	18	100

분석 결과로는 50.0%의 교사들이 ‘없다’로 응답하였으며, ‘기회가 있다면 참여하고 싶다’(38.9%) 라고 응답한 교사들의 응답 수까지 포함하게 되면, 현재 미술 교사들은 디자인 연수 경험이 없는 것으로 알 수 있다. ‘있다’(11.1%) 라고 응답한 교사들은 디자인과 공예를 전공한 교사들이었으며, 순수 미술을 전공한 교사들은 연수 경험이 없는 것으로 나타나 교사들의 디자인 연수에 대한 기회가 확대 되어야 할 것으로 보인다. 또한 조사로 볼 때 연수를 통해 디자인 교육에 대한 연수를 받기 원하고 있음을 알 수 있다.



<그림 12> 디자인 연수 참여 여부

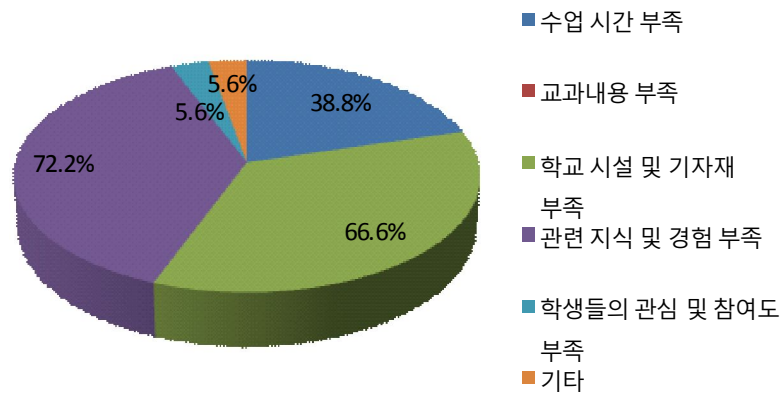
13. 디자인 영역 수업 과정에서 가장 어려운 점은 무엇입니까?(중복 응답이 가능하며, 다른 내용이 있으시면 기타에 적어주십시오.) 라는 질문으로 디자인 영역 수업 시 어려운 점을 알아보기 위한 문항으로 <표 27>의 결과가 나타났다.

<표 27> 디자인 영역 수업 시 어려운 점

응답유형	통계	비율 (%)
수업 시간 부족	7	38.8
교과내용 부족	-	-
학교 시설 및 기자재 부족	12	66.6
관련 지식 및 경험 부족	13	72.2
학생들의 관심 및 참여도 부족	1	5.6
기타	1	5.6
계		

중복 응답이 가능한 이 문항의 결과는 대부분 교사들이 ‘관련 지식 및 경험 부족’(72.2%)과 ‘학교 시설 및 기자재 부족’(66.6%) 이라고 응답하였다. 또 ‘수업 시간 부족’이라고 응답한 교사들의 비율은 38.8%로 집계되었으며, ‘학생들의 관심 및 참여도 부족’의 응답 비율은 5.6%로 집계되었다. 그 외 기타로는 수업 자료가 부족하다는 의견이 있었다.

현재 각 학교에 미술실을 보유하고 있음에도 학생들이 수업을 하기에는 기자재가 부족하다는 점을 알 수 있다. 또 대부분의 교사들이 <표 15>와 같이 순수 미술을 전공했기 때문에 전공과는 다른 영역인 디자인에 대한 교사들의 전문성 부족, 자신감 부족, 지도 방법의 미숙, 그리고 비전공 영역의 학습 자료 부족 등으로 나타난 현상이라 볼 수 있다. 따라서 교사들이 보다 합리적인 디자인 영역 수업을 진행하기 위해서는 디자인에 관한 개념을 정확하게 인식시킬 필요가 있다.



<그림 13> 디자인 영역 수업 시 어려운 점

14. 디자인 영역 수업 과정에서 선생님이 중점으로 지도하는 분야는 무엇입니까?’ 라는 질문의 조사 결과 디자인 영역 수업 시 중점 지도 분야는 <표 28>과 같이 나타났다.

<표 28> 디자인 영역 수업 시 중점 지도 분야

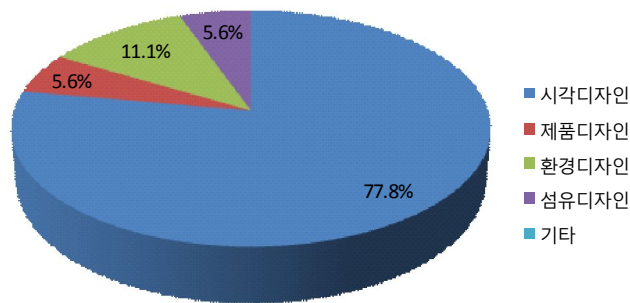
응답유형	통계	비율 (%)
시각디자인	14	77.8
제품디자인	1	5.6
환경디자인	2	11.1
섬유디자인	1	5.6
기 타	-	-
계	18	100

이 문항은 디자인 영역 수업 시 교사들이 중점으로 지도 분야를 알아보는 질문이었는데 결과로써 가장 높은 비율을 차지한 것은 77.8%로 ‘시각 디자인’ 영역이었으며, 그 다음으로는 ‘환경 디자인’(11.1%), ‘제품 디자인’과 ‘섬유 디자인’(5.6%) 영역 순으로 나타났다.

포스터, 신문, 잡지 광고, 일러스트레이션 등 우리 일상생활에서 쉽게 접할 수 있는 시각 디자인은 앞서 살펴본 <표 18>에서 학생들의 참여도가 가장 높게 나타난 분야이며, 또한 교사들이 중점으로 지도하는 부분과 같은 결과로 나타남으로써 장차 시각 디자인 분야의 전망을 밝게 해주고 있다.

그러나 ‘제품 디자인’, ‘환경 디자인’, ‘섬유 디자인’ 영역은 ‘시각 디자인’ 영역에 1/3 정도밖에 나타나지 않고 있어, ‘시각 디자인’ 이외의 영역에 의식 변화와 새로운 접근이 필요하다.

실생활 속에서 적용되는 디자인 영역은 ‘시각 디자인’ 보다 ‘제품·환경·섬유 디자인 영역’이라 생각된다. 21세기를 맞이하면서 사회의 각 분야에서는 다양한 디자인 영역이 요구되어 지고 있다. 이러한 시대적 수요를 충족하기 위해서 초·중·학교시절에 접하기 어려웠던 디자인 교육을 고등학교 미술 수업을 통해 이루어진다면 글로벌 시대에 적합한 인재양성에 도움이 될 것이다.



<그림 14> 디자인 영역 수업 시 중점 지도 분야

15. 학교 시설 및 기자재 확보에 만족하십니까? 라는 질문은 학교 시설 및 기자재 확보의 견해를 알아보기 위한 문항으로 결과는 <표 29>와 같이 나타났다.

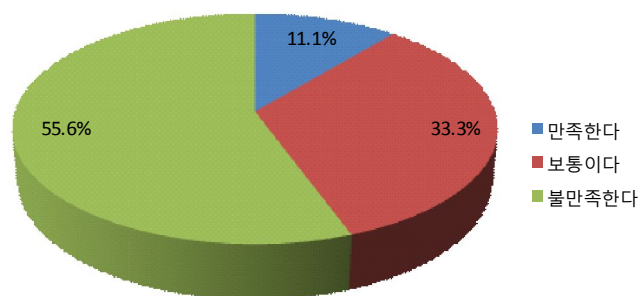
<표 29> 학교 시설 및 기자재 확보의 견해

응답유형	통계	비율 (%)
만족한다	2	11.1
보통이다	6	33.3
불만족한다	10	55.6
계	18	100

설문 조사 결과 전체 응답 수 중 55.6%의 교사들이 ‘불만족하다’ 라고고 답하였으며, ‘보통이다’ 라고 답한 교사들의 비율은 33.3%로 나타났다. ‘만족하다’ 라고 응답한 교사들은 11.1%의 비율로 나타났다.

앞서 살펴 본 ‘디자인 영역 수업 시 어려운 점’ 문항에서도 ‘학교 시설 및 기자재 부족’에 높은 비율을 볼 수 있었는데, 이 문항 역시 많은 교사들이 ‘불만족’의 응답에 가장 높은 비율을 보였다.

따라서 현재 고등학교 미술 수업을 진행하기에는 시설 및 기자재가 제대로 구비되지 않았음을 파악할 수 있었으며, 과반 수 이상의 교사가 실습 기자재 확충을 원하고 있다는 점을 알 수 있다.



<그림 15> 학교 시설 및 기자재 확보의 견해

16. 기자재를 가지고 계신다면 얼마나 활용하고 계십니까? 라는 질문은 기자재 활용 여부를 묻는 문항으로 <표 30>과 같이 나타났다.

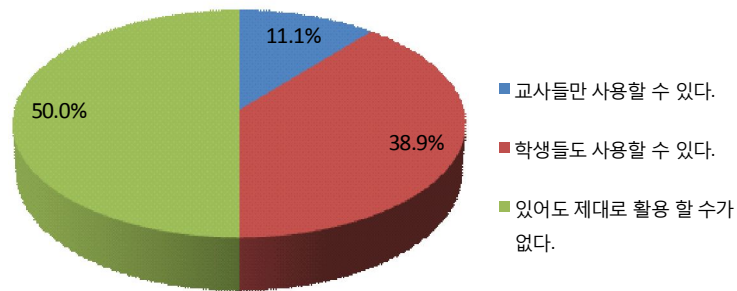
<표 30> 기자재 활용 여부

응답유형	통계	비율 (%)
교사들만 사용할 수 있다	2	11.1
학생들도 사용할 수 있다	7	38.9
있어도 제대로 활용 할 수가 없다	9	50.0
계	18	100

기자재 활용 여부를 묻는 설문 결과로는 50.0%의 교사들이 기자재가 ‘있어도 제대로 활용 할 수가 없다’ 라고 답하였다. 그 다음으로는 ‘학생들도 사용할 수 있다’ 라고 답한 교사들의 비율은 38.9%로 나타났으며, 11.1%의 교사들은 ‘교사들만 사용할 수 있다’라고 답하였다.

정보 통신 기술, 인터넷의 확산, 멀티미디어 기술의 발달로 인하여 모든 학교에는 컴퓨터실을 보유하고 있으며, 컴퓨터실을 통하여 멀티미디어 디자인 수업을 할 수 있는 기자재를 갖추고 있기는 하지만, 프로그램 미비 및 활용 능력 부족, 디자인 수업을 위한 시설이 아닌 정보 교육을 위한 시설이므로 다른 교과목과 함께 사용해야 하기 때문에 언제나 사용을 할 수 없다는 것으로 파악되었다. 또한 컴퓨터실을 통하여 학생들 개개인이 실기를 할 수 있는 시설이 충분히 확보되지 않은 것으로 나타났다.

멀티미디어는 정보 사회에서 요구되는 미래 국가 전략 산업으로 발전 잠재력이 큰 산업 중의 하나이다. 학생들이 멀티미디어 디자인 수업을 토대로 컴퓨터를 활용하여 창의적인 디자인을 할 수 있는 능력 및 태도를 가질 수 있도록 도와주어야 한다. 그러기 위해서는 교사들의 전문성 함양을 위한 지속적인 연구를 통해 학생들의 기자재 활용도를 높일 수 있는 방안을 모색해야 한다.



<그림 16> 기자재 활용 여부

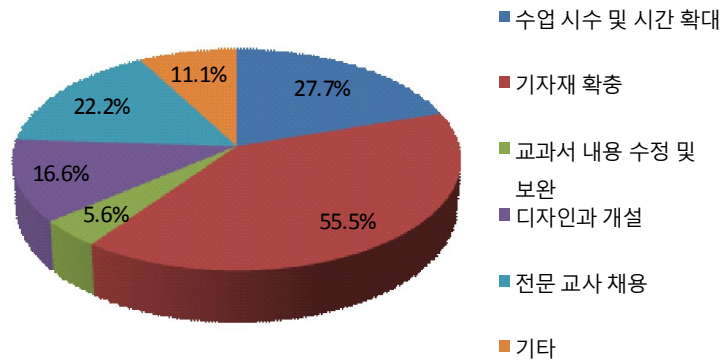
17. 디자인 교육에 있어 개선해야 할 점은 무엇이라고 생각하십니까?(중복 응답이 가능하며, 다른 내용이 있으시면 기타에 적어주십시오.) 라는 질문은 디자인 교육의 개선점을 알아보기 위한 문항으로 <표 31>과 같은 결과가 나타났다.

<표 31> 디자인 교육의 개선점

응답유형	통계	비율 (%)
수업 시수 및 시간 확대	5	27.7
기자재 확충	10	55.5
교과서 내용 수정 및 보완	1	5.6
디자인과 개설	3	16.6
전문 교사 채용	4	22.2
기타	2	11.1
계		

이 문항은 중복 응답이 가능한 질문이었으며 그 결과로는 55.5%의 교사들이 ‘기자재 확충’을 우선으로 답하였으며, ‘수업 시수 및 시간 확대’(27.7%), ‘전문 교사 채용’(22.2%), ‘디자인과 개설’(16.6%), ‘교과서 내용 수정 및 보완’(5.6%) 순으로 나타났다. 기타 의견으로는 ‘디자인 수업 자료 확충’과 ‘미술 대학 입시와 미술 수업 연계성 강화’가 있었다.

이 문항 역시 ‘기자재 확충’이라는 응답에 비중이 가장 높게 나타났으며, 이는 시급하게 개선해야할 필요가 있다.



<그림 17> 디자인 교육의 개선점

(3) 설문조사 분석 결과

설문조사 결과를 종합하여 정리해보면 다음과 같다.

미술 교수들은 대부분 서양화, 한국화 등 순수 미술을 전공하고 있어서 디자인 교육 수업이 어려운 상황이었다. 이렇듯 디자인 전공 교사의 비율이 부족한 것은 디자인 교육의 문제점으로 드러나고 있다. 이에 관련 전문 교사의 확보와 미술 교사의 디자인에 관한 새로운 인식이 필요하다.

대부분의 교사들은 디자인의 중요성을 인지하여 수업을 하고 있었으며, 학생들 또한 디자인 수업에 대한 참여도가 높고, 관심이 많은 것으로 나타났다. 그 중에서도 교사가 중점으로 지도하는 시각 디자인 영역과 학생들의 수업 중 참여도가

가장 높은 영역이 같다는 점을 알 수 있다.

미술 수업은 이론과 실기를 병행하면서 진행하고 있었으며, 대부분 수업은 ‘회화’ 위주로 이루어지고 있었으며 컴퓨터를 이용하고 창의적인 아이디어를 요구하는 디자인 실기 수업은 크게 비중을 차지하지 않다는 점을 알 수 있었다.

미술 교사들은 여러 장르의 미술 실기 수업을 하기에는 수업 시수가 충분하지 않다고 생각하고 있었고, 디자인 수업을 하기 위한 학교 시설 및 기자재가 부족하다는 것으로 나타났다. 이는 디자인 교육을 실시하는데 많은 어려움을 겪고 있음을 알 수 있었다.

디자인 교육을 개선하기 위해서는 기자재의 확충이 시급할 뿐만 아니라, 미술 수업 시수의 확대와 전문 교사의 채용, 디자인과 개설 등이 필요하다고 보았다.

3. 도내 고등학교 디자인 교육 개선방안

인간의 생활양식과 가장 밀접한 관계가 있는 현대 사회에서의 디자인은 항상 새로운 디자인의 패러다임이 요구된다. 디자인의 종류는 다양하고 그 분류 또한 많은 영역으로 발전하고 있는 실정이며, 이에 따른 올바른 디자인의 가치를 이해하고 해결할 수 있는 자질을 기르기 위한 개선이 요구되고 있다.

그러나 다양한 지식이 요구되는 현대 사회는 무엇보다도 개인의 창의적인 사고의 확대가 필요하며, 학생들의 창의력을 신장하는데 도움을 줄 수 있는 디자인 교육의 중요성과 필요성이 부각되고 있다. 그러나 현재 제주도내 고등학교 디자인 교육은 창의성과 실전감각을 고루 갖춘 인재를 양성할 수 있는 체계적인 디자인 교육제도가 마련되지 못하고 있는 실정이다.

또한 설문 내용 분석에서 살펴 본 바와 같이 현재 고등학교 미술 교과서에서의 디자인 영역의 중요성과 필요성이 부각되고 있는 점을 고려해볼 때, 디자인 영역 내용이 시대에 단계적으로 발맞추어 이루어질 수 있는 방안에 대한 논의가 필요하다. 이에 제주도내 고등학교 디자인 교육의 개선을 위한 몇 가지 방안을 제시하고자 한다.

1) 교사의 역할을 개선

교사는 학생들에게 교과서나 교육 과정만큼이나 중요한 교육 환경이다. 그러나 설문조사를 통해 알 수 있듯이 현재 제주도내 고등학교에서 대부분 서양화나 한국화 등 순수 미술을 전공했던 교사들이 미술 수업을 진행하고 있다. 그러나 대부분의 교사들은 디자인을 과거의 응용 미술처럼 단순히 기능적인 목적과 미학적인 요소를 결합하여 창조하는 미술 분야의 일부분으로 인식하고 있는 실정이다. 이러한 면에서 볼 때, 순수 미술 분야에서의 지도와 디자인 분야에서의 지도 방향을 다르게 해야 한다.

따라서 디자인 교육에 있어서 수업 능력을 향상시키기 위해서는 다양하고 지속적인 연찬의 기회를 확대하여야 한다. 또한 전문성을 갖춘 디자인 전문 교사의 채용이 이루어지거나 디자인 전담 교사 순회제도 등을 마련해야 한다.

2) 디자인 영역 시수를 확대

입시 위주의 교육으로 인해 미술 교과는 점차 학생들에게 외면 받고 있는 실정이다. 특히, 제 7차 교육과정으로 개정되면서 미술 수업의 시수는 줄어들었고, 사실상 고등학교 3년 동안 한 학년에서 미술교과를 이수할 수밖에 없다. 또한 미술 교육 과정 속에 디자인 교육을 강화하기 위해서는 디자인 관련 영역의 비중을 늘려야 한다. 왜냐하면 실생활에서 밀접하게 관련되어 있고, 실생활에서 디자인의 중요성이 매우 커지고 있기 때문이다.

미술 교과 수업 시수가 줄어들면서 학생들의 학습활동 시간이 절대적으로 부족하게 되었다. 특히 충분한 생각을 통해 아이디어를 얻고 그것을 표현해야 하는 디자인 수업은 준비 및 정리시간을 제외하면 실제로 실습하는 시간은 50분 수업 기준으로 35분정도 밖에 되지 않는다고 볼 수 있다. “미국과 영국은 1994년과 1998년에 국가 주도의 위원회를 두어 예술교육을 강화하고 있으며, 프랑스는 2001년 이후부터 초등학교 교육과정의 절반을 예술교육으로 편성하고 있다.”¹⁷⁾

각 나라 별로 차이는 있지만 문화적으로나 산업적으로 선진국의 대열에 올라선 국가들이 점차 예술교육을 확대시키고 있음을 알 수 있다

학생들 스스로 계획하고 경험하여 그들의 창의력을 높이기 위해서는 창의적인 감성 교육으로의 디자인 교육의 중요성을 인식시켜 디자인 영역의 충분한 수업 시수 확보가 필요하다.

3) 학교 시설 및 기자재를 확충

미술 교과는 일반적인 교육과는 달리 여러 환경적 요소의 영향을 많이 받는다. 디자인의 중요성을 많이 거론하고는 있기는 하지만 정부 차원의 체계적인 지원은 미흡하다. 교사의 설명만으로는 이해가 힘들고 학생들에게 효과적이며 쉽게 이해시키기 위해서는 시청각 자료를 활용하거나 직접 체험할 수 있는 자료의 활용이 가장 많이 필요한 교과이다.

대부분의 학교들이 미술실은 보유하고 있지만 시설 및 기자재가 충분히 갖추어져 있지 않는 실정이다. 따라서 기자재와 시설이 확충되어 교사와 학생들이 충분히 활용한다면 현재의 수동적인 학습 형태에서 벗어나 학생들이 흥미를 가지

17) 조중현(2002), 「중학교 미술교육에 나타난 디자인 교육의 문제점과 개선 방향」, 디자인교육 워크숍

고 적극적으로 참여할 수 있는 여러 가지 수업 방식을 제시해 다양하고 재미있는 학습 형태를 유도할 수 있을 것이다.

특히 디지털 첨단화 시대에 맞는 창의적이고 조형 감각을 갖춘 교육을 하기 위해서는 디지털 환경을 기반으로 기자재를 활용한 디자인 교육이 이루어져야 한다.

4) 디자인 교육 체계 확립

“오래 전부터 영국은 디자인 중추국으로 위상을 굳히고 있고, 프랑스는 디자인을 하나의 예술로 인식하고 발전시키고 있으며, 이탈리아는 기계미학을 긍정하는 기능주의적 디자인과 유희적인 디자인을 선호하고 있다. 핀란드는 소박하게 사는 생활태도의 민족성을 반영시켜 디자인을 개발해 나가고 있으며, 스웨덴은 디자인이 일상생활과 자연스럽게 융화되어 성장해온 대표적인 예이다.”¹⁸⁾

위에 사례와 같이 디자인 선진국들은 모두 그들 나름대로의 독자적인 디자인을 추구하고 있으며, 자라나는 세대에 대한 체계적인 디자인 교육에 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”이기 때문이다.¹⁹⁾

각 국의 정체성 있는 디자인 체계는 창의적인 프로그램과 독자적인 문화에서 나타난다. 이렇듯 우리나라 또한 우리만의 아름다운 전통문화를 토대로 디자인 교육체계를 확립해야 한다. 지금까지 다른 나라의 디자인을 흉내 내는 데 급급했다면, 이제는 우리만이 가질 수 있는 디자인 철학을 가지고 독창적인 해석과 실천력을 디자인에 나타내야 한다. 이를 위해서는 우선적으로 디자인 교육에 대한 연구가 계속적으로 이루어져야 하며, 이를 바탕으로 근본적인 디자인 교육의 개념이 확립되어야 할 것이다.

18) 한재준(2002), 「초·중학교 디자인 교육의 의미와 전망」, 디자인교육 워크숍

19) 박인석(2001), 「디자인, 세상을 비추는 거울」, 디자인하우스, pp.120-184

V. 결 론

오늘날 인간의 삶을 끊임없이 변화시키고 발전시키는 창의력의 중요성은 그 어느 때보다 강조되고 있다. 무한한 창의력을 바탕으로 이루어지는 창조적인 디자인이 국가 경쟁력을 높이는 수단인 동시에 문화의 척도를 나타내는 것으로 인식되면서 독창적인 디자인의 중요성과 수요성이 높아짐에 따라 디자인의 근본이 되는 창의력 발전을 위한 교육 방법이 새롭게 주목을 끌고 있다.

우리는 이러한 시대적 요청에 부응하여 디자인 교육에 대한 현실적이고 미래 지향적인 방법을 통하여 풍요롭고 편리한 생활을 위한 미적 수용 요구의 질적 향상을 공유할 수 있도록 디자인에 대한 기본적인 감각과 자질을 높이기 위한 교육의 기회를 제시해주어야 한다. 개인의 흥미나 적성에 맞춘 소규모의 개별 지도와 더불어 사회적, 경제적 측면에서도 높은 부가 가치를 얻을 수 있는 종합적이며 체계적인 학습이 될 수 있도록 정부 차원에서의 지속적이고 적극적인 교육 환경을 조성하는 것이 매우 중요하다.

본 연구는 제주도내 고등학교 디자인 교육의 필요성을 위하여, 고등학교 디자인 교육의 이론적 배경을 바탕으로 현행 고등학교 디자인 교육의 현황 분석과 도내 고등학교 미술 교사들을 대상으로 설문을 실시한 후 연구·분석함으로써 현재 이루어지고 있는 고등학교 디자인 교육의 문제점을 찾아내어 전반적인 디자인 교육에 대한 재인식의 중요성과 이를 해결하기 위한 사회적인 관심을 이끌어내는 데에 목표를 두었다. 따라서 본 연구는 앞으로 디자인 교육의 문제점을 보완·개선 할 수 있는 방향을 다음과 같이 제안한다.

첫째, 대부분의 교사가 순수 미술을 전공하였기에, 좀 더 근본적인 대책 마련이 필요하며 특성화 교육에 맞는 전문 능력을 갖춘 교사들로 충원해야 한다. 교사는 디자인의 개념을 인식하고 새로운 영역의 이해와 변화의 흐름을 수용하여 시대의 변화에 알맞은 다양한 교수법을 개발하고 교사의 전문성 확보를 위한 실무 연수 및 재교육이 이루어지도록 해야 한다.

둘째, 학생들의 창의력을 높이고 시간적 경제적 부담을 줄이기 위한 합리적이며

효율적인 수업이 이루어지도록 미술 수업에 대한 시수를 확대함으로써 디자인 교육을 위한 충분한 시간을 확보하고 필요한 환경 조성 및 재정 지원을 해야 한다.

셋째, 학생들의 수업 환경을 개선하기 위해 시설 및 기자재를 확충하여야 한다. 멀티미디어 디자인 영역이 확대 되고는 있으나 학교 교육에서 실행되기는 어려운 실정이다. 이러한 교육이 활성화 될 수 있도록 적절한 교육 환경이 갖추어져야 할 것이다.

넷째, 디자인 교육의 체계가 확립되어야 한다. 학교별, 지역별, 더 나아가는 우리나라의 특성화를 살린 디자인 교육과 국제화에 부응하는 디자인 교육체제를 만들어야 한다. 교환학생 프로그램이나 방학을 이용하여 다른 지역이나 나라에서 현장 체험 학습을 하는 것도 좋은 기회가 될 것이다.

고등학교에서의 디자인 교육은 학생들에게 디자인에 대한 개념을 이해시키고 디자인에 대한 기본적인 감각과 자질을 키워줌으로써 좋은 디자인에 대한 안목을 높이고 실생활에서 쉽고 간편하고 활용할 수 있는 능력을 길러주는 데에 목적이 있다. 또한 일상생활 주변과 이어지는 연결 고리를 찾아 디자인에 대한 학생들의 학습 동기 유발을 높임으로써 보다 실용적이고 창의적인 아이디어를 이끌어 내어 실생활에 응용할 수 있는 방향을 제시해 주어야 한다. 고등학교에서의 디자인 교육이 실생활에 응용되는 실제적인 체험 학습 방향으로 보완되어진다면, 더 이상 학교 내에서만이 아니라 실제 생활에서 누구나가 쉽고 편리하게 예술성과 편리성을 동시에 추구하는 디자인의 기능을 누릴 수 있을 것이다.

현행 디자인 교육이 안고 있는 문제점을 효과적으로 해결하고 개선하기 위해서는 문제점의 일부분을 개선하는 것이 아니라 전체 시각에서 각 부분간의 조화 속에서 서로 어울리며 균형 있는 대책이 계속하여 연구되어야 할 것이다.

본 연구를 통해 제주도내 고등학교 디자인 교육이 디지털, 글로벌 시대의 경쟁력을 갖추고 전문적이고 특성화된 효율적인 교육이 되어 디자인 교육에 바람직한 방향으로 개선되는데 조금이나마 도움이 되기를 기대한다.

참 고 문 헌

<단 행 본>

- 김민수(2002), 「김민수의 문화디자인」
- 김성숙 외(2007), 「미술 교육과 문화」, 학지사
- 남궁일(2003), 「중등 디자인 교육 과정 변천에 관한 연구」, 시각디자인학연구
- 박인석(2001), 「디자인, 세상을 비추는 거울」, 디자인하우스
- 박휘락(1998), 「한국미술교육사」, 예경
- 이경석(2009), 「디자인기초조형교육을 위한 디자인 분류체계 연구」,
한국기초조형학회
- 이규선(1996), 「초·중·고 디자인 교육의 현황과 방향」, 한국미술교과 교육학회
미술교육논문집
- 정향진(2001), 「디자인교육의 글러벌리제이션」, 경기디자인협의회

<기타문헌>

- 권은숙(1997), 「초·중등 디자인교육에 대한 기초연구 : '디자인을 기초로 한 교육'을
중심으로」, 디자인 學研究. 통권20호
- 교육인적자원부(2008), 「고등학교 교육과정 해설」, 교육과학기술부
- 교육인적자원부(1995), 「미술과 교육과정해설」, 교육과학기술부
- 교육통계서비스(2010). 「고등학교 현황」
- 교육통계서비스(2010). 「과정별 학생 수」
- 교육통계서비스(2010), 「출신별 자격증 과목별 교원 수」
- 문화관광부(2006), 「문화산업백서 2005」
- 문화관광부(2007), 「문화산업백서: 연차보고서 2006」
- 조중현(2002), 「중학교 미술교육에 나타난 디자인 교육의 문제점과 개선 방향」,
디자인교육 워크숍
- 한재준(2002), 「초중학교 디자인 교육의 의미와 전망」, 디자인교육 워크숍

<ABSTRACT>

A Study on the High School Design Education Present Condition
and the Improvement Direction
- Focused on the High School in Jeju -

Se-Eun Kim

Department of Art Education Major
Graduate School of Education, Jeju National University, Jeju, Korea
Supervised by Professor Il-Sam Son

The design has based on that the art characterized pursuing beauty, and so has directly and indirectly closely ties with our lives by being widely used in various fields of society. Recently, the studies of the design become accepted as an index of national industry and cultural development, such as which international society making an effort to development of the better design to meet a constant demand of contemporary people who seeking various and new life. Design education is intensively being proceeded from the most active period of creativity and curiosity in an adolescent period, because producing an professional outstanding workforce is important to raise national competitiveness depending on the flow of such global international community.

High-school education especially plays an important role as basic course to systematically and continuously learn directly usable a various and practical design in daily life.

However, because class time of art education in currently taking place in Korean school is less than other classes as compared with the importance of design, students lack an understanding and interest about design, and cannot be almost

provided with even the opportunity to access design.

This study suggests the way to improve, while realizing the importance of the design education, and identifying the problems of the present condition of design education which is now in progress in the high-school of Jeju.

The first chapter examines the object and methods of this study. The second chapter studies the theoretical background of design education through all materials relating to the study. And chapter III analyzes and researches the present condition of design education in the national high-school to examine the status of Jeju's high school design education, and also carried out a field survey targeting 18 high-school art teachers in Jeju by constructing a questionnaire about the content of the design area. Lastly, chapter IV suggests directions for the design education improvement based on this research contents.

I draw a conclusion from this study that improvement of the design education is needed to properly recognize the value of design and to improve the practical qualities to high-school students. The improvement based on the researches result is as follows:

First, teacher should be supplemented to who has ability of specialty for the specialized courses of design education, and they have to be re-educated and received an practice training to acquire professionalism.

The second, the art and design classes have to be fully increased school hour to be established a effective design education direction to students.

The third, the student learning environment should be improved, and school facilities and material should be expanded.

Finally, the fourth, the design education system that best suits characterization of design education in Korea and internationalization should be established.

When problem concerning current design education in Jeju is improved and is continued a study and effort, it can be used for giving direction of design education to make students as main agent in design education understand 'Good Design', and have correct formative consciousness as basic materials.

※ A thesis submitted to the Committee the Graduate School of Education, Jeju National University in partial fulfillment of the requirements for the degree of Master of Education in 2012. 8

