



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 미술 교과서
디자인 영역 분석

제주대학교 교육대학원

미술교육전공

고 경 서

2022년 8월

중학교 미술 교과서 디자인 영역 분석

지도교수 박 성 진

고 경 서

이 논문을 교육학 석사학위 논문으로 제출함

2022년 6월

고경서의 교육학 석사학위 논문을 인준함

심사위원장 강 민 석 ⑩

위 원 박 성 진 ⑩

위 원 이 수 목 ⑩

제주대학교 교육대학원

2022년 6월

Middle School Art Textbook Design Area Analysis

Gyeong-Seo Go
(Supervised by professor Seong-Jin Park)

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

2022. 6.

This thesis has been examined and approved.

.....
Thesis director, Seong-Jin Park , Prof. of Art Education
.....
.....
.....

(Name and signature)

.....
Date

Department of Art Education
GRADUATE SCHOOL OF EDUCATION
JEJU NATIONAL UNIVERSITY

<국문초록>

중학교 미술 교과서 디자인 영역 분석

고 경 서

제주대학교 교육대학원 미술교육전공

지도교수 박 성 진

미래사회는 급속하게 변화하는 환경의 발달로 인해, 수많은 정보가 무수히 쏟아져 나오고 있는 정보화 시대라 할 수 있다. 이러한 정보화 시대에 능동적으로 적응하는 능력과 다양한 발상과 도전으로 새로운 것을 창출하는 인재를 양성하는 것이 교육의 중심으로 나타나기 시작했다.

중학교 디자인 교육은 시각적 소통능력, 창의융합 능력, 미적 감수성, 미술 문화 이해 능력, 자기 주도적 학습 능력을 목표로 하는 인간의 삶에 있어서 창의성이 발휘될 수 있는 원동력의 기초가 되는 가치 있는 교육이다. 이러한 디자인 교육은 2015 개정 교육과정의 방향에서 요구하는 창의융합형 인재 양성을 목표로 하고 있으며, 빠르게 변화하는 미래사회에 적응하고 창의적 사고를 발휘할 수 있는 핵심역량을 함양하여 세계와 소통하는 공동체 의식을 배우고 존중하는 세계 문화인으로 태도를 기를 수 있도록 하는 교육적 방향을 중요시하고 있다.

본 논문은 2015 개정 중학교 미술 교과서 중 인정도서 총 9종을 바탕으로 디자인 교육의 필요성과 중요성에 대한 방안을 마련하기 위하여 디자인 영역이 어떻게 구성되어 있는지 연구하고 분석하는데 그 목적을 두었다.

연구의 내용은 중학교 미술교육의 의미와 우리나라 미술과 교육과정의 변천을 이해하고, 2015 개정 미술과 교육과정을 살펴보았다. 그리고 디자인 교육의 개념과 필요성을 위한 2015 개정 중학교 미술 교과서 디자인 영역을 분석하여 중학교 디자인 교육의 방향을 모색하였다.

2015 개정 미술 교과서 디자인 영역에 관한 연구·분석을 통하여 디자인 교육의 활성화를 위한 방향을 다음과 같이 도출하였다.

첫째, 미술 교과서의 디자인 영역에 대한 비율을 살펴보면 다른 영역에 비하여 부족함을 확인하였으며, 이를 개선하기 위하여 디자인 영역의 균형을 맞추어 확대되어야 한다.

둘째, 디자인 영역을 분석한 결과 시각 디자인과 환경 디자인의 비중이 가장 많이 분포되어 있었다. 그러므로 어느 한 디자인 영역의 분포를 비슷한 비중으로 분산되어야 한다.

셋째, 교과서 구성에 있어서 중학교 미술 교과서라는 점을 고려하여 중학교 교사의 비중과 집필진의 전공을 좀 더 확대할 필요가 있다.

넷째, 중학교 디자인 교육이 좀 더 다양한 타 교과 지식에 대한 융합과 학습 내용에 대하여 차별성 있는 디자인 교육의 체계를 형성해야 한다.

본 연구를 통하여 디자인 영역의 한계점을 인식하여 개선함으로써 학생들에게 미래사회의 변화에 능동적으로 적응하고 다양한 사고력을 바탕으로 학생 스스로 문제해결을 할 수 있는 디자인 교육의 활성화가 더욱 강조되어야 할 것이다.

※ 본 논문은 2022년 8월 제주대학교 교육대학원 위원회에 제출된 교육학 석사학위 논문임

목 차

<국문초록>	i
I. 서론	1
1. 연구의 필요성 및 목적	1
2. 연구내용 및 방법	2
II. 미술 교육의 의미	3
1. 미술교육의 의미와 목적	3
2. 중학교 미술교육 과정의 변천	4
3. 2015 개정 미술과 교육과정의 이해	11
III. 중학교 디자인 교육과 영역 분석	17
1. 디자인 교육의 의의	17
2. 중학교 미술 교과서 디자인 영역 분석	19
3. 중학교 디자인 교육의 개선방안	56
IV. 결론	58
참고문헌	60
<ABSTRACT>	62

표 목 차

<표 1> 미술과 교육과정의 변천 과정.....	5
<표 2> 2015 개정 미술과 교육과정 내용 체계.....	15
<표 3> 중학교 미술 교과서 집필진 분석.....	20
<표 4> 중학교 미술 교과서 집필진 전공 분석.....	21
<표 5> 중학교 미술 교과서 디자인 영역 비율.....	23
<표 6> 중학교 미술 교과서 디자인 영역 비율 분석.....	30
<표 7> 교학도서 《중학교 미술 ①, ②》 디자인 영역.....	31
<표 8> 금성출판사 《중학교 미술 ①, ②》 디자인 영역.....	33
<표 9> 다락원 《중학교 미술 ①, ②》 디자인 영역.....	36
<표 10> 미래엔 《중학교 미술 ①, ②》 디자인 영역.....	38
<표 11> 미진사 《중학교 미술 ①, ②》 디자인 영역.....	42
<표 12> 비상교육 《중학교 미술 ①, ②》 디자인 영역.....	44
<표 13> 아침나라 《중학교 미술 ①, ②》 디자인 영역.....	47
<표 14> 천재교과서 《중학교 미술 ①, ②》 디자인 영역.....	50
<표 15> 해냄에듀 《중학교 미술 ①, ②》 디자인 영역.....	53

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

오늘날 빠르게 변화하는 미래사회는 정보화 사회로 바뀌고 있다. 이러한 정보화 사회에서 우리의 일상생활 곳곳에 자리 잡은 디자인 문화는 다양한 지식과 기술을 바탕으로 우리의 생활에 편리한 문화를 제공할 뿐만 아니라 수많은 아이디어를 바탕으로 생활을 풍요롭게 만들어 주고 있다. 따라서 환경의 변화에 적응하면서 자기 주도적 학습 능력과 창의성을 기를 수 있는 인재를 육성하게 되는 자연스러운 디자인 교육 학습이 요구되고 있다.

현재 우리나라 디자인 교육은 아직 미술 교과의 한 부분으로 독립된 교육과정이 이루어지지 못하고 있으며, 특히 미술과 교과 특성상 타 교과보다 수업 시수가 부족하여 디자인 교육을 통한 지식 체득과 간접 경험의 기회가 매우 부족하고 청소년기 학생들의 디자인 역량이 결핍되는 원인이 되고 있다. 이로 인해 미래사회에서 스스로 문제를 해결해 나가는 능력을 제대로 배우지 못하게 된다면 사회에 부적응자가 되어 사회적 활동에 불균형을 초래할 수 있는 중요한 문제로 볼 수 있다.

위의 내용을 바탕으로 2015 개정 교육과정에서 강조하고 있는 공동체 의식은 민주시민으로서의 미래사회에서 당면하게 되는 많은 문제를 해결해 나갈 수 있는 디자인 교육의 방향을 목표로 하여 공동체의 다양한 관점을 존중하며 해결해 가는 창의적인 민주시민을 육성하는 디자인 교육이 요구되고 있다.

본 논문은 2015 개정 중학교 미술과 교육과정을 기초로 하여 편찬된 중학교 인정 미술 교과서를 바탕으로 디자인 영역에 초점을 맞추어 연구·분석하고, 문제점을 살펴 이를 개선할 방안을 모색하는데 목적이 있다.

2. 연구내용 및 방법

본 연구는 2015 개정 중학교 미술 교과서 인정도서 중 총 9종 《중학교 미술 ①》과 《중학교 미술②》을 토대로 디자인 영역 내용을 중심으로 연구·분석하였다. 이러한 분석을 통해 문제점을 제시하고 개선하여 중학교 디자인 교육이 좀 더 효과적이고, 효율적인 방향으로 적용될 수 있는 가능성을 모색하였다.

연구의 방법은 현행 2015 개정 교육과정을 통해 제작된 총 9종의 미술 교과서 디자인 영역 분석을 다음과 같이 연구하였다.

본 논문의 연구방법은 다음과 같다.

I 장은 서론에서 연구의 필요성과 목적, 연구내용 및 방법을 제시하였다.

II 장은 중학교 디자인 교육의 기초가 되는 미술교육의 의미와 미술과 교육과정의 변천을 이해하고, 2015 개정 중학교 미술과 교육과정을 살펴보았다.

III 장은 디자인 교육의 개념과 필요성을 통해 2015 개정 중학교 미술 교과서 인정도서 중 총 9종을 바탕으로 디자인 영역의 단원 내용을 분석하여 디자인 영역의 문제점과 개선방안을 분석하여 디자인 교육의 방향에 대해 제시하였으며, 종합적 분석을 통하여 창의융합형 인재를 양성하기 위한 교육의 방향에 대하여 정리하였다.

II. 미술 교육의 의미

1. 미술교육의 의미와 목적

오늘의 사회는 현대화, 산업화 그리고 구조적 다변화 과정을 겪으면서 인간소외나 비인간화의 현상이 나타나고 있다. 복잡한 삶의 구조와 다변화되는 사회는 인간의 감정에 대한 조절이나 균형을 요구하고 있고, 이것은 오늘을 사는 지혜의 바탕이기도 하다.

“21세기는 이성 중심의 시대가 아니라 오히려 감성이나 창의성이 두드러지는 문화의 시대이기 때문에 미래사회에서는 IQ보다는 감성지수, 정서지수라 불리는 EQ가 더 중요하게 주목받고 있다. 이것은 21세기가 요구하는 신 인간상이 가지는 창의성, 독창성, 풍부한 상상력이 어떤 장르든지 두드러지게 중요시되기 때문이다. 그리고 EQ의 계발과 향상, 그리고 창조적 사고의 발현의 가능성이 큰 교과가 미술 교과이기에 미술교육의 중요성이 강조되고 있다.”¹⁾

“21세기 미술교육의 핵심적인 방향 설정은 스스로 생각하는 미술교육에 있다. 이처럼 미술교육은 학생들에게 미술에 대해 자기 주도적으로 의미를 부여하고 생각하는 기회를 만들어 주고, 미술에서 중요한 개념들을 암기나 지식전달 때문에 외우게 하는 것이 아니라 자신의 체험적인 표현과 체계적인 경험을 통하여 자연스럽게 분명하게 이해하고 알게 하는 것이다.”²⁾

미술교육은 느낌과 생각을 시각적으로 표현하여 다른 사람과 소통하고 자신과 세계를 이해하는 인간 활동으로서 삶의 질을 향상하는 데 있어 중요한 역할을 한다. 미술 활동을 통하여 느낌과 생각을 표현하면서 자신의 감정을 이해하고, 시각 이미지를 매개로 소통하여 타인의 감정과 사고를 공감함으로써 자연스럽게 인성을 함양할 수 있다.

1) 임정기 외 2인(2006), 「미술교육의 이해와 방법」, 예경, p.24.

2) 한국미술교과교육학회(2009), 「미술교육 이론의 탐색」, 예경, p.8.

미술 활동을 하는 학생들에게 다양한 재료를 통하여 경험과 표현을 할 수 있는 수업 방향을 학생 스스로 결정하고 판단할 수 있도록 지도하여 학생의 미적 안목을 키우며, 주제에 대해 다양하게 탐색하고, 자기 생각을 발표하는 수업을 통한 스스로 깨닫고 이해할 수 있는 미술교육을 지도하는 것이 중요하다.

이러한 스스로 생각하고 표현할 수 있는 미술교육을 하기 위해서는 교사의 전문적인 지식체계와 학생들을 통한 개인별 능력을 파악하여 적극적으로 지도하는 모습이 필수적이라 할 수 있다.

2. 중학교 미술교육 과정의 변천

“우리나라는 1970년대 이전까지 표현기능 중심 미술교육이 중심이었고, 1970년대부터 1990년대 초반까지는 창의성 중심 미술교육이 나타났으며, 1990년대 중반부터 이해 중심 미술교육이 실천되고 있는 것으로 관측되고 있다. 하지만 이것은 한국의 모든 미술교육이 한 방향이라는 것이 아니라 대체적인 흐름이다. 현재 교육현장에서는 표현기능 중심이 강하게 자리 잡고 있으며, 대부분이 교사들의 생각 속에서 창의성 중심이 차지하고 있다고 보고, 최근에 발간된 책이나 미술교육자들을 중심으로 거론되고 있는 시점이다.”³⁾

지금까지의 우리나라 미술과 교육과정의 변천을 살펴보면, 1차 교과과정은 교과 중심 교육과정 시대, 2차 교육과정은 경험 중심 교육과정 시대, 3차 교육과정은 학문 중심 교육과정 시대, 4차 교육과정은 인간과 학문 중심 교육과정 시대, 5차와 6차 교육과정은 통합 교육과정 시대, 7차 교육과정은 국민 공통 기본교육과정과 선택중심의 교육과정 시대로 교수요목기를 분류하였다.

이처럼 미술과 교육과정은 다양한 변화가 있었지만, 전인교육⁴⁾으로 창조적 능력 교육과 정서 교육의 중요성을 알고 그 중심의 역할을 담당해 왔다고 할 수 있다.

3) 한국미술교과교육학회(2009), 상계서, p.6.

4) 지식이나 기능 따위의 교육에 치우치지 아니하고 인간이 지닌 모든 자질을 조화롭게 발달시키는 것을 목적으로 하는 교육.

우리나라 미술과 교육과정의 변천을 살펴보면 <표 1>과 같다.

<표 1> 미술과 교육과정의 변천 과정⁵⁾

구분	교육과정	교육목표 특징
1차 교육과정 (1955~1963)	교과중심 교육과정	<ul style="list-style-type: none"> • 일용품의 선택 능력 • 조형품의 사용하고 창조하는 능력 • 자연과 조형품의 감상을 통한 미적 정조의 배양
2차 교육과정 (1963~1972)	경험중심 교육과정	<ul style="list-style-type: none"> • 창조·생산하는 즐거움, 창의적 표현능력 • 생활을 미화·개선할 수 있는 태도와 습관 • 조형품을 애호·보존하는 마음과 태도
3차 교육과정 (1973~1981)	학문중심 교육과정	<ul style="list-style-type: none"> • 정서 함양을 통한 품위 있는 인격육성 • 표현활동을 통한 개성의 확립 • 전통미의 재발견과 창조적 발전
4차 교육과정 (1981~1987)	인간+학문중심 교육과정	<ul style="list-style-type: none"> • 전인교육의 강조 • 기초학습 능력 배양 • 학년 목표를 계열화하여 교과 목표에 통합
5차 교육과정 (1987~1992)	통합 교육과정	<ul style="list-style-type: none"> • 자기의 느낌을 주체적이고 창조적으로 표현 • 미적 감성이 풍부하고 주체적 개성 육성 • 자연과 조형품의 가치 발견
6차 교육과정 (1992~1997)	통합 교육과정	<ul style="list-style-type: none"> • 아름다움을 찾아 애호할 수 있는 능력과 태도 • 느낌과 생각을 다양하게 나타낼 수 있는 능력 • 재료 및 용구의 특성을 알고 다양하게 활용하는 능력 • 미술품의 가치를 분석하고 존중하는 능력과 태도
7차 교육과정 (1997~2007)	국민공통 기본교육 과정+선택중심 교육과정	<ul style="list-style-type: none"> • 미적 대상의 가치 발견과 이해 • 느낌과 생각을 창의적으로 표현 • 미술품의 가치 판단, 미술 문화유산 존중
7차 부분개정 시안	국민공통 기본교육 과정+선택중심 교육과정	<ul style="list-style-type: none"> • 시각적 대상과 현상에 대하여 지각하고 반응하는 미적 감수성 • 시각문화 현상을 이해, 판단할 수 있는 비판력, 사고력과 창의적으로 표현 • 조형활동을 통한 탐구력과 문제 해결력 기르기 • 미술문화의 가치 이해, 새로운 미술문화를 창조하려는 의지와 태도

5) 임정기 외 2인(2006), 「미술교육의 이해와 방법」, 예경, p.100.

1) 1차 교육과정(1955~1963)

“1차 교육과정은 1954년 4월 20일 제정, 공포된 ‘교육과정 시간 배당 기준령’이 발표된 이후 1955년 ‘중학교 교과과정’이 제정·공포되었다.”⁶⁾

1차 교육과정은 전통주의 영향으로 교과 중심 교육과정의 방향으로 구성되었으며, 학생의 경험과 실생활에 필요한 지식, 이해, 기능, 태도, 습관을 기르는 것을 주요 목표로 하고, 이해하는 학습 그리고 학생의 능력에 맞도록 수업을 진행하였다.

1차 교육과정의 가장 큰 특징은 우리 손으로 만들어진 최초의 교육과정이란 점이고, 교과 중심 교육과정에 생활 중심 교육과정의 정신이 스며들어 있는 교육과정으로서의 특징이 있다.

2) 2차 교육과정(1963~1972)

“1963년 2월에 개정, 공포한 제2차 교육과정은 자주성, 생산성, 유용성을 강조하였다. 이 교육과정 개정의 요점은 생활경험을 중심으로 하는 교과의 설정, 기초학력의 충실화, 그리고 계열의 합리화에 있었다.”⁷⁾

2차 교육과정은 진보주의 영향으로 경험 중심 교육과정의 방향으로 구성되었다. 경험 중심의 교육과정은 일상생활과 경험을 토대로 얻어지는 지식을 강조하였고, 중학교 미술과 교육목표는 창조하고 생산하는 즐거움, 창의적인 표현능력 신장과 조형미의 이해와 작품 애호의 태도에 바탕을 두고 있었다. 그리고 지도 내용에는 미술과 체계에 따라서 회화, 조소, 디자인, 공작, 도법과 서예, 감상의 영역으로 나누었다.

가장 두드러진 점은 디자인이라는 명칭이 정식으로 사용되기 시작하였고, 디자인 수업을 통하여 배색과 재질감의 연습 및 다양한 구성을 통한 배치의 교육이 이루어졌다는 것이다. 이는 한국적인 경험 중심의 교육과정을 통해서 미술교육의 교과 내용을 체계화하였으며 기능 표현을 강화하고, 다양한 표현 방법을 추구하는 교육이 시작되고 있음을 알 수 있다.

6) 강나래(2019), “2015 개정 교육과정 중학교 미술 교과서 디자인 영역 분석”, 공주대학교 교육대학원 석사학위논문, p.24.

7) 임정기 외 2인(2006), 전계서, p.94.

3) 3차 교육과정(1973~1981)

“3차 교육과정은 학문 중심 교육과정으로서 앞서 경험 중심 교육과정이 교과 교육을 통한 체계적 지식의 습득을 소홀하게 취급했음을 반성하고 기본적 지식, 개념과 원리들로 구성된 학문 체계를 학생들에게 이해시키려고 하였다.”⁸⁾

또한, 사회 정치적인 국가 발전의 영향을 받아 기술 인력의 양성과 선진 문물의 활성화를 통해 디자인 교육이 강조되었고, 이는 학문 중심의 교육과정에서 지식의 구조와 탐구를 통한 지식을 체계화하는 데 집중하였다. 그리고 선진 디자인 교육의 도입이 활성화되어 디자인 교육이 저학년부터 기초교육을 토대로 고학년에서 더욱 발전되는 수업을 학년 수준에 맞추어 체계적인 학습을 만들어 가고 있는 교육이 나타나고 있다.

미술과 교육목표를 보면 정서 함양을 통한 인격육성, 미적 직관력과 상상력을 창의적으로 표현하는 즐거움, 표현활동을 통한 개성을 확립하고 전통미를 중시하고 미술문화를 보존하고 문화 발전에 이바지하는 것을 중심으로 하고 있다.

4) 4차 교육과정(1981~1987)

4차 교육과정은 빠르게 변화하는 산업화 사회에서 발생하는 여러 가지 인간성 상실에 대한 문제가 나타나고 이전의 학문 중심 교육과정을 통하여 학문 중심과 인간중심 교육을 통합한 전인교육이 강조되었다.

“교육과정의 기본 방향은 국민 정신교육의 체계화, 전인교육의 강화, 진로교육의 강화, 과학기술교육의 심화, 교육내용의 양과 수준의 적정화에 두고 건전한 심신의 육성, 지력과 기술의 배양, 도덕적인 인격의 형성, 민족공동체 의식의 고양을 강조하여 미래 지향적인 과학교육과 인간 중심 교육을 강조한 것이다.”⁹⁾

미술과 교육과정을 살펴보면 기초학습 능력을 배양하고, 학교 급별 교과 목표와 학년별 목표 및 내용을 계열화하여 교과 목표에 통합을 이루도록 하였다. 또한, 산업화로 인해 환경에 관심이 늘어 환경교육과 환경 디자인 교육이 나타나던 시기로 보아 환경의 중요성과 인격의 형성에 대한 교육이 강조되었던 시기였다.

8) 박은덕(2003), “미술과 목표 및 내용 체계의 방향”, 『미술교육논총』, 제17권, 한국미술교육학회, pp.7~8.

9) 홍후조(2021), 『알기 쉬운 교육과정』, 학지사, p.241.

5) 5차 교육과정(1987~1992)

“4차 교육과정의 기본구조를 가능한 그대로 유지하면서 꼭 개선해야 할 부분만을 개정하는 것을 원칙으로 하였다. 개정의 기본 방침은 미래사회에 대응하는 인간상을 정립하는 데 역점을 두었으며 이를 효율적으로 달성하기 위하여 인간 중심의 교육을 지속해서 운영할 것을 제시하였다. 그 기본 방향을 살펴보면, 정의적 인격 형성과 주체적 문화의식 교육, 그리고 인간 존중 교육의 충실을 기하는 것이다.”¹⁰⁾

미술교육의 목표에서 인격의 특성은 세 가지로 보여주고 있는데 감정과 창조성 그리고 개성을 토대로 하는 인격의 특성에서 표현과 감상 영역을 더욱 세부 영역으로 나누어 개정하였다.

이 시기의 특징은 디자인 표현 부분이 강화되어 미술 소재를 통해 감성이 풍부한 주체적인 개성을 육성하는데 목표로 하였다. 목표는 4차와 본질에서 같으며, 내용 체제는 고등학교를 표현과 감상으로 구분하여 초·중·고등학교의 내용 체제는 같이 구성되었으나, 세부 내용에서는 4차 때보다 학교 급별로 더 다르게 구성되었다는 것이다.

이 교육과정의 4가지 목표를 살펴보면 기초교육의 강화, 21세기의 정보화 사회에 적응하는 교육과 교육과정 효율성 제고를 통하여 자주적이고 진취적인 인간을 통해 창조적인·도덕적인 인간의 특성을 토대로 한 인격 형성을 기를 수 있는 교육을 목표로 하고 있다.

6) 6차 교육과정(1992~1997)

“이 교육과정기에는 다가올 21세기를 대비하여 국제 경쟁력 강화를 위한 교육의 질 향상을 기하려 하였다. ‘기초로의 회귀’를 지향하는 기초학습 능력의 신장과 아울러 교과 교육지도의 실질적인 효과를 거두려는 점에 주력하면서, 기대하는 인간상을 건강한 사람, 자주적인 사람, 창의적인 사람, 도덕적인 사람으로 선정하였다.”¹¹⁾

10) 임정기 외 2인(2006), 전계서, p.97.

11) 홍후조(2021), 전계서, p.242.

6차 교육과정은 중앙집권적 교육과정에서 일부 분권화하는 교육과정을 통해서 획일화되고 폐쇄적인 교육과정을 해소하고자 하여 지역과 학교의 재량권을 확대하였고, 교과, 특별활동, 학교 재량시간으로 교육과정 시간을 구성하였다.

미술과 목표 특징을 보면 통합교육 과정의 특징을 살려 미술 재료의 특성을 살펴보고 다양하게 활용하는 능력과 생각을 표현할 수 있는 감각을 통하여 미술품의 감상 교육이 독립적으로 제시되고 있다.

내용 체제는 초·중·고등학교가 같으며 ‘미술과 생활’이 신설되는데 이때부터 미학의 분야가 교과에 반영하기 시작한다. 세부 내용으로는 초·중학교가 거의 비슷하고 고등학교에 이르러 다른 구조를 반영하고 있다.

7) 7차 교육과정(1997~2007)

“이 교육과정은 21세기 세계화, 정보화 사회를 살아갈 학생들에게 학습에 대한 자율적 자기 주도학습 능력을 기르고, 창의력과 정보처리 능력을 배양하는 것을 목표로 하였다. 그리고 다양성을 추구하는 교육과정, 학습자 중심의 교육과정, 교원·학생·학부모가 함께 실현하는 교육과정을 통하여 교육의 지적 수준을 유지, 관리하기 위한 교육과정의 성격을 지닌다.”¹²⁾

7차 교육과정은 국민 공통 기본교육과 과정 중심과 선택중심의 교육과정을 통합하여 나타난 교육과정으로 다양한 교육과정을 통해 학생들의 수준에 따라 발전할 수 있는 개인별 교육과정을 지향하였다.

미술과 목표의 특징을 살펴보면 미적 대상의 가치를 발견하여 이해하며, 느낌과 생각을 창의적으로 표현할 수 있고, 미술품의 가치를 판단할 수 있는 이해를 강조하였다. 내용 체제는 모든 학교 급별이 동일하게 미적 체험, 표현, 감상으로 구성하여 영역별로 필수 학습요소를 선정하여 내용을 구성하였다.

8) 2007 개정 교육과정

2007 개정 교육과정의 방향은 미적 인식 능력의 체계적인 육성으로 중학교에서 시각적 문제해결을 중심으로 하는 활용 교육으로 미적 인식 능력의 향상을 중점으로 구성하고 시각문화에 대한 학습 경험을 제공하였다.

12) 임정기 외 2인(2006), 전계서, p.99.

“교과 내용으로 7차 교육과정과 같이 대영역이 미적 체험, 표현, 감상으로 미적 체험의 중영역에는 시각문화에 대한 교육의 중요성이 대두되어 시각문화 환경이 생겼다.”¹³⁾ 또한, 기존의 미술교육이 가진 표현 중심과 결과 중심의 특성을 파악해서 학습의 전 영역을 넓히고자 했으며, 빠르게 변화하는 환경에 맞추어 시각문화에 관한 관심과 함께 사회적으로 소통을 할 수 있는 교육을 중심으로 구성하고 있음을 알 수 있다.

9) 2009 개정 교육과정

세계화 시대의 글로벌 창의인재를 기르기 위해 학습자의 발달에 따른 교육에 중점을 강조한 2009 개정 교육과정의 기본 방향으로 지나친 교육 부담을 줄이고 학습 흥미 유발을 통하여 단편적인 지식이 아닌 창의성이 계발될 수 있는 인재 양성을 위한 교육의 목표를 통하여 나타난 교육과정이다.

미술과 교육목표는 미적 감수성과 미술 교과 내외의 통합적 경험을 통한 수용, 그리고 대상을 이해하고 삶을 창의적으로 표현하며 미술문화를 계승, 발전시킬 수 있는 전인적 인간을 육성하는 데 중점을 두었다. 교육과정의 주요 내용을 살펴보면 학교 현장에서 미술 교과를 통해 우리 미술문화를 이해하고, 학습자에게 필요한 정보를 통해 소통하는 능력을 기르는 데 목적이 있다.

10) 2015 개정 교육과정

총론과 각론을 동시에 개정한 교육과정으로, 추구하는 인간상은 홍익인간의 이념을 바탕으로 ‘자주적인 사람’, ‘창의적인 사람’, ‘교양있는 사람’, ‘더불어 사는 사람’이다. “교과와 창의적 체험활동 및 학교생활 전반에 걸쳐 학생의 삶 속에서 무언가를 할 줄 아는 실질적인 능력을 기르기 위해 ‘자기관리·지식정보처리·창의적 사고·심미적 감성·의사소통·공동체 역량’의 여섯 가지 핵심역량과 함께 교과별 역량을 제시하였다. 이 교육과정에서 강조하는 바는 모든 학생이 인문·사회·과학 기술에 대한 기초 소양을 함양하여 인문학적 상상력과 과학 기술 창조력을 갖춘 창의융합형 인재로 성장할 수 있도록 하는 것이다.”¹⁴⁾

13) 강나래(2019), 전계서, p.27.

14) 홍후조(2021), 전계서, p.247.

따라서 교육과정이 강조하는 창의융합형 인재로 개발할 수 있는 교과목 중 두드러지게 나타나는 미술과 교육 역량은 미적 감수성, 시각적 소통능력, 창의·융합 능력, 미술문화 이해 능력, 자기 주도적 미술학습 능력을 목표로 강조하고 있다.

이처럼 국가 사회의 요구와 학문과 기술의 발전, 미술 자체의 변화, 교육의 내적 여건의 변화 등으로 끊임없이 새로운 변화를 시도하며 교육과정은 단기간에 바꾸는 방법으로 단기적, 주기적으로 개정됐다. 교육과정이 바뀌고 현장에서 교육되는 과정이 어느 정도의 결과를 보지 못한 채 5~6년의 잦은 교육과정의 개정으로 인해 그에 따른 교육의 피드백을 제대로 인식하지 못한 채 다음 교육과정의 개정에 대해 논의하고 다시 적응하는 상황을 만들고 있었다.

이러한 문제점을 살펴보면 단기적으로 자주 바뀌는 교육과정이 아니라 장기적으로 어느 정도의 문제점을 보완하는 방향의 교육과정을 통해 학생과 교수자들이 혼란스럽지 않은 교육과정이 자리 잡을 수 있도록 신중하게 고려해야 할 필요가 있다.

3. 2015 개정 미술과 교육과정의 이해

현대사회에서는 빠른 정보화의 발달로 인해 새로운 시대에 적응할 수 있는 복합적인 능력이 요구되고 있는 모습을 기대하지만, 입시 위주의 경쟁에 맞춰지는 현실적인 교육에서 탈피하기 위해 여러 번의 노력을 통하여 여러 차례의 교육과정이 개정되었다. 이는 현대사회의 급속하게 변하는 미래 정보화 사회에 적응하는 인재를 양성하는 데 목표를 두고 있으며, 2015 개정 교육과정에서는 “창의·융합형 인재”가 대두되었다.

1) 2015 개정 교육과정 목표

교육부는 2015년 9월 2015 개정 교육과정을 고시하였다. 새로운 교육과정은 우리나라 교육과정이 추구해 온 교육 이념과 인간상을 바탕으로, 미래사회가 요구하는 핵심역량을 함양하여 바른 인성을 갖춘 창의·융합형 인재를 양성하는 데에 목적을 두고 있으며, 2015 개정 교육과정의 성격을 통해 중학교 교육은 초등학교 교육의 성과를 바탕으로, 학교의 일상생활과 학습에 필요한 기본 능력을 기르고 바른 인성 및 민주 시민의 자질을 함양하는 데에 중점을 둔다.

2015 개정 교육과정에서 제시하는 중학교 교육목표는 다음과 같다.

- ① 심신의 조화로운 발달을 바탕으로 자아 존중감을 기르고, 다양한 지식과 경험을 통해 적극적으로 삶의 방향과 진로를 탐색한다.
- ② 학습과 생활에 필요한 기본 능력 및 문제 해결력을 바탕으로, 도전 정신과 창의적 사고력을 기른다.
- ③ 자신을 둘러싼 세계에서 경험한 내용을 토대로 우리나라와 세계의 다양한 문화를 이해하고 공감하는 태도를 기른다.
- ④ 공동체 의식을 바탕으로 존중하고 서로 소통하는 민주 시민의 자질과 태도를 기른다.¹⁵⁾

이처럼 미술과 교육과정의 개정은 총론의 방향을 반영하면서 지식정보사회가 요구하는 창의·융합형 인재 양성과 핵심역량을 함양하는 수업 개선에 중점을 두고 있다.

위의 중학교 교육목표를 살펴보면 공동체 의식을 가지고 지식정보사회에 적응하며 배려하고 존중하는 민주 시민의 역량을 키우기 위한 목표의 중요성이 주목받고 있음을 볼 수 있다. 그리고 2015 개정 교육과정에서는 사회의 변화에 타인과 함께 살아가는 역량을 발달시켜 무엇보다도 건강한 사회인으로서의 발전을 목표로 하고 있다.

15) 서예식 외 23인(2018), 「중학교 미술 교사용 지도서①」, 해냄에듀, p.9.

2) 2015 미술과 교육과정 역량요소 및 의미

학교 교육에서의 미술은 바른 인성과 문화적인 소양을 갖춘 창의적 인재를 기를 수 있는 핵심 교과이다. 미술 활동을 통해 느낌과 생각을 표현하면서 자신의 감정을 이해하고, 시각 이미지를 매개로 소통하여 타인의 감정과 사고를 이해하고 공감함으로써 자연스럽게 인성을 함양할 수 있다. 무엇보다도 미술 활동은 새로운 시각으로 작품을 창조하고 다양한 분야와 융합함으로써 미적 가치를 창출하는 능력을 길러줄 수 있다. 따라서 미술 교과에서는 미적 감수성, 시각적 소통 능력, 창의·융합 능력, 미술문화 이해 능력, 자기 주도적 미술학습 능력 등을 교과역량으로 삼고 있다.

2015 개정 교육과정에서 제시하는 역량은 다음과 같다.

- ① ‘미적 감수성’은 다양한 대상 및 현상에 대한 지각을 통해 자신의 느낌과 생각을 이해하고 표현하며 미적 경험에 반응하면서 미적 가치를 느끼고 내면화할 수 있는 능력이다.
- ② ‘시각적 소통능력’은 변화하는 시각문화 속에서 이미지와 정보, 시각 매체를 이해하고 비판적으로 해석하며, 이를 활용한 미술 활동을 통해 소통할 수 있는 능력이다.
- ③ ‘창의·융합 능력’은 자신의 느낌과 생각을 다양한 매체를 활용하여 창의적으로 표현하고 미술 활동 과정에 타 분야의 지식, 기술, 경험 등을 연계, 융합하여 새로운 가능성을 발견할 수 있는 능력이다.
- ④ ‘미술문화 이해 능력’은 우리 미술문화에 대한 이해를 바탕으로 정체성을 확립하고, 유연하고 개방적인 태도로 세계 미술문화의 다원적 가치를 이해하고 존중하며 공동체의 발전에 참여할 수 있는 능력이다.
- ⑤ ‘자기 주도적 미술학습 능력’은 미술 활동에 자발적이고 주도적으로 참여하면서 자기를 계발·성찰하며, 그 과정에서 타인의 생각과 느낌을 이해하고 존중·배려하며 협력할 수 있는 능력이다.¹⁶⁾

16) 교육부(2015), 「2015 개정 중학교 교육과정」 제2015-74호[별책3], p.2.

“핵심역량은 사회 공동체 구성원으로 해야 할 역할을 성공적으로 수행하기 위해 학습자에게 요구되는 지식, 기능, 태도의 총체를 말하는 것으로, 교육을 통해 모든 학습자가 길러야 할 기본적이고 필수적이며 보편적인 능력을 의미한다.”¹⁷⁾

이와 같은 미술과 핵심역량 중심 교육과정은 ‘지식 위주의 암기식 교육’이 아니라 ‘주도적으로 배울 수 있는 교육’을 통해 스스로 성찰하며 소통하는 능력을 배우고 미술교육을 통하여 다양한 창의적 사고능력을 계발하여 자신의 역량을 최대한 발휘할 수 있도록 하는 능동적인 학습의 즐거움을 알 수 있게 하는 교육의 목표이다.

역량 중심 교육과정은 교육과정의 초점이 학생들에게 어떤 지식을 가르칠 것인가의 문제에서 학생들이 배운 교육을 통해서 다양한 문제해결을 어떻게 활용할 것인가의 내용에 대해 생각해 볼 필요가 있다. 이는 학교 교육이 전통적인 학문 중심 교육에서 벗어나 다양한 사회적 요구에 부응할 수 있는 교육으로 변화해야 함을 의미한다. 결국, 2015 개정 교육과정에서 제시하고 있는 역량은 빠르게 변화하는 미래사회가 요구하는 능력이며, 고차원적인 통합적 사고력을 기르는 것으로 역량을 중점으로 교육의 흐름이 바뀌고 있는 것을 알 수 있다.

3) 미술과 교육과정 내용 체계

미술 교과 내용은 체험, 표현, 감상 영역으로 구성된다. ‘체험’ 영역에서는 감각을 통해 자신과 세계와의 관계를 이해하고 조화를 발견하는 한편, 시각문화의 역할과 가치를 이해하고, 생활 속에서 미술을 활용하도록 한다. ‘표현’ 영역에서는 다양한 방식으로 주제나 아이디어를 탐색하고, 작품의 표현 방법과 제작 과정을 계획하며, 매체를 탐구하여 창의적으로 제작하도록 한다. ‘감상’ 영역에서는 미술 작품의 조형적 특징, 작가, 시대적·지역적 배경을 이해하고 해석하며, 다양한 비평 관점에 따라 작품을 판단 및 평가하고, 우리의 전통 미술과 다양한 미술문화를 이해하고 존중하도록 한다.¹⁸⁾

17) 이성도·박상돈(2018), “2015 개정 미술과 교육과정의 ‘내용 체계 및 성취 기준’에 관한 고찰”, 『미술교육논총』, 제32권, 한국미술교육학회, p.225.

18) 교육부(2015), 「2015 개정 미술과 교육과정」 제2015-74호[별책13], p.4.

2015 개정 미술과 교육과정 내용 체계를 살펴보면 <표 2>와 같다.

<표 2> 2015 개정 미술과 교육과정 내용 체계¹⁹⁾

영역	핵심 개념	일반화된 지식	내용 요소	기능
체험	지각	감각을 통한 인식은 자신과 환경, 세계와의 관계를 깨닫는 바탕이 된다.	자신과 환경	탐색하기 발견하기 상호 작용하기 활용하기 모색하기 관련짓기
	소통	이미지는 느낌과 생각을 전달하고 상호 작용하는 도구로서 시각문화를 형성한다.	이미지와 시각문화	
	연결	미술은 타 학습 영역, 다양한 분야와 연계되어 있고, 삶의 문제해결에 활용된다.	미술과 다양한 분야 미술 관련 직업	
표현	발상	주제를 다양한 방식으로 탐색, 상상, 구상하는 것은 표현의 토대가 된다.	주제와 의도	탐색하기 계획하기 점검하기 활용하기 표현하기
	제작	작품 제작은 주제나 아이디어에 적합한 조형 요소와 원리, 표현 재료와 용구, 방법, 매체 등을 계획하고 표현하며 성찰하는 과정으로 이루어진다.	표현과정과 점검	
			조형 요소와 원리의 효과 표현 매체	
감상	이해	미술 작품은 시대와 지역의 배경을 반영하고 있어 미술 작품에 대한 이해는 시대적 변천, 맥락 등을 바탕으로 작품의 특징을 파악하는 활동으로 이루어진다.	미술과 변천과 맥락	설명하기 이해하기 해석하기 활용하기 전시 기획하기
	비평	미술 작품의 가치 판단은 다양한 관점과 방법을 활용한 비평 활동으로 이루어진다.	작품 해석 작품 전시	

2015 개정 교육과정은 전반적으로 학생이 스스로 할 수 있는 능력을 키워주기 위한 교육을 목표로 삼고 있으며, 미술과 내용 체계를 통하여 학생들이 체험한 것을 표현하고 감상하는 데 있어 실제적인 삶의 문제와 연결하여 성찰하고 서로의 소통을 통하여 가치관의 확립과 잠재력을 끌어낼 수 있는 융합 교육이 이루어지고 있음을 알 수 있다.

19) 교육부(2015), 상계서, p.7.

위의 내용을 살펴보면 “2015 개정 교육과정은 학생들이 자신의 ‘꿈과 끼’를 키울 수 있는 교육과정을 개발하고 운영하는 것을 목표로 하고 있으며, 특히 학교 교육과정은 학생들이 시험의 부담에서 벗어나 자신의 꿈과 끼를 찾을 수 있도록 수업을 토의, 토론, 실습 등 학생 참여형으로 진행하고, 진로 탐색 활동 등 다양한 체험활동이 가능하도록 교육과정을 유연하고 탄력적으로 운영하는 자유학기제를 권장하고 있음을 알 수 있다.”²⁰⁾

2015 개정 교육과정에서는 인문·사회·과학 기술에 관한 기초 소양 교육 강화, 학습량의 적정화를 통한 학습의 질 개선, 자기 주도적 학습 능력과 학습의 즐거움 경험, 학습의 과정을 중시하는 평가 강화, 교과 교육목표와 내용, 교수·학습 및 평가의 일관성, 산업사회가 요구하는 기초 역량과 직무 능력 함양을 교육과정 구성의 중점으로 삼고 있다. 이러한 구성의 중점은 단위학교 교육과정 운영과 교과 교육과정 편성의 실질적 지침으로 작용한다. 특히 이는 교과 교육과정이 교육과정에서 추구하는 인간상을 바탕으로 지식사회가 요구하는 핵심역량을 적극적으로 반영하고 실현하기 위한 교육과정 편성 및 운영, 교수·학습방법 및 평가의 기본 방향으로 작용하고 있다.

사회에서의 문제해결을 위한 발판을 마련할 방법에는 사회 흐름에 맞춰서 다양한 분야를 융합하는 사고의 확장과 학습자의 문제를 해결해 나갈 수 있는 방향을 제시하는 디자인 교육이 중요하다는 사실을 알고 2015 개정 교육과정 미술과에서 디자인 교육이 어떻게 이루어지고 있는지 살펴보았다.

20) 이성도·박상돈(2018), 전게서, p.224.

Ⅲ. 중학교 디자인 교육과 영역 분석

1. 디자인 교육의 의의

“디자인의 의미를 살펴보면, 영어에서 ‘디자인design’이라는 단어는 명사이자 동사다. 이는 영어의 본질에 대해 많은 것을 말해주는 명사로서 디자인은 무엇보다도 의사, 계획, 의도, 목적, 동기, 기본구조를 뜻하며, 동사로서 ‘디자인 to design’은 무언가를 만들어내기, 가장하기, 도안하기, 스케치하기, 빚어내기, 무엇에 관한 계획 세우기를 의미한다.”²¹⁾

디자인 교육은 우리가 보고, 느끼고, 만질 수 있는 다양한 조형과 시각물에 관한 내용을 구상하고 계획하여 우리의 삶이 윤택한 삶을 살 수 있도록 실천하는 교육의 한 종류라고 할 수 있다. 디자인 교육을 통하여 구상하고 계획해 나가는 과정에서 상상력과 유연한 사고로 대표하는 디자인 사고과정을 바탕으로 창조적인 문제해결 능력이 배양되며, 디자인 개발과정을 통하여 수렴적 사고와 확산적 사고의 학습을 경험할 수 있다는 점에서 디자인 교육이 주는 장점은 무한하다고 할 수 있다.

특히 중학교에서의 미술교육은 직업적인 전문가 양성을 위한 것이 아니라 민주시민의 한 인격체로 성장하기 위한 기본적인 소양 교육이라고 볼 때, “중학교 시기의 디자인 교육은 디자인 문화를 체험하고 경험할 많은 기회를 부여하여 일상생활 속에서보다 더 실용적이고 아름다운 경험으로 올바른 디자인의 가치관을 확립하는 것이다. 따라서 실생활 속에서 자연스럽게 디자인을 체험하면서 디자인에 대한 올바른 개념과 가치관 확립은 물론, 실제 생활에 적용하고 그 과정에서 굿디자인(Good Design)을 선택할 수 있는 능력을 길러주는 것이 중학교 디자인 교육의 가장 큰 목적이라 할 수 있다.”²²⁾

21) 알렉스 콜스(2013), 「디자인과 미술」, 장문정·박활성 역(2013), 위크류프레스, p.74.

22) 윤중식(2005), “중학교 디자인 교육에 관한 연구”, 「브랜드디자인학연구」, 제5호, 한국브랜드디자인학회, p.113.

이에 더해 디자인 교육은 창조적 사고 능력을 키울 수 있는 교과 내용으로 지적 능력뿐만 아니라 삶을 살아가는데 필요한 문제해결 능력을 발달시켜 주기 때문에 정보사회에서는 주어진 문제와 상황을 다양한 관점에서 접근하고 해결하는 사고능력이 필요하다. 따라서 디자인 교육은 미술의 다른 영역과는 달리 구체성을 바탕으로 하는 활동 과정이기 때문에 목표, 내용, 방법의 설정이 현실적이고 보다 구체적이어야 한다. 즉, 디자인 교육은 상상력과 창의력, 아이디어의 구현을 위한 종합적인 문제해결 능력 개발에 필수적이다.

“현대사회는 디자인시대라 할 만큼 디자인이 일반화되고 생활화되어 사회의 모든 분야가 디자인과 관계를 맺고 있다. 이러한 시점에서 디자인은 개인적인 문제가 아니고 사회적인 문제이므로 초·중·고등학교에서부터 디자인 교육은 체계적이고 그 교육체계가 확고하게 이루어져야 할 것이다. 특히 중학교에서 디자인 교육은 기본 능력의 지도를 중시하여 좀 더 교과별 내용이 심화 되는 고등학교로 이행하는 기초과정으로서 교육이 되어야 한다.”²³⁾

무엇보다도 기초과정으로서의 중요시되는 디자인 교육은 우리의 삶 속에서 가장 많이 활용할 수 있는 디자인 교육의 중요성이 높아지고 있는 정보화 시대인 만큼 디자인 시대라고 할 정도로 생활 곳곳에 디자인이 일반화되어 있는 것을 볼 수 있다. 이러한 디자인이 인간 생활에 가장 밀접한 관계를 맺고 있음을 알고 있기에 창의성 계발을 통한 디자인 교육이 더욱 중요하다고 볼 수 있다.

위의 내용을 바탕으로 초·중등학교의 디자인 교육은 기초 디자인 교육을 통해서 창의력을 끌어내고 문제를 풀어나가는 과정에서의 유연한 사고를 할 수 있도록 하는 데 중점을 두는 디자인 교육이 되어야 한다. 이는 디자인 교육의 조기 교육을 통하여 구체적인 학습을 통하여 해결해 가는 과정을 습득하여 스스로 찾아가는 자신감과 탐구력 향상은 물론 자기 생각을 주도적으로 표현할 수 있는 교육이기 때문에 중학교 미술에서의 디자인 교육은 무엇보다도 중요한 시기라 할 수 있다.

23) 이미영(2011), “중학교 미술교과서에 수록된 디자인영역 비교 및 분석”, 인천대학교 교육대학원 석사학위논문, p.6.

2. 중학교 미술 교과서 디자인 영역 분석

2015 개정 교육과정 따른 현행 중학교 미술 교과서는 총 14종으로 교학도서, 금성출판사, 다락원, 동아출판, 리베르스쿨, 미래엔, 미진사, 비상교육, 씨마스, 아침나라, 와이비엠, 지학사, 천재교과서, 해냄에듀가 있다. 위의 2015 개정 중학교 미술 교과서는 모두 한국교육과정평가원에서 감수한 인정도서이며, 《중학교 미술 ①, ②》로 나누어 총 28권으로 되어있다.

본 논문에서는 총 14종 중 9종의 교과서를 선택하여 디자인 영역을 분석하였다. 선정된 교과서는 교학도서, 금성출판사, 다락원, 미래엔, 미진사, 비상교육, 아침나라, 천재교과서, 해냄에듀를 선정하였다. 교과서 내용 중 디자인 영역에 중점을 두고 연구·분석하였다.

1) 교과서 선정 및 분석기준

2015 개정 중학교 미술 교과서는 디자인 영역을 분석하기 위해 디자인 영역이 가장 많이 분포된 교과서와 가장 적게 분포된 교과서를 중심으로 채택하여 집필진의 직업군과 전공을 확인하고, 디자인 영역 페이지의 분량이 어떻게 분포되어 있는지 살펴보기 위해 14종 출판사 중 총 9종의 교과서를 선택하였다.

2) 출판사별 집필진 분석

위의 선정 기준에 따라 디자인 영역 내용 분석에 들어가기 전에 교과서 편찬에 있어서 집필진의 직업군이 중학생에 대한 이해도가 높은 집필진이 참여해야 교과서의 내용 구성이 중요하기 때문에 집필진의 직업을 토대로 분석하였다.

교과서 집필진의 직업군은 중학교 교사, 고등학교 교사, 교장·교감, 교수, 기타로 구분하였고, 기타에는 강사와 학예사 및 외부기관 원장을 포함하여 분석하였다. 이어 교과서에 기재된 집필진의 약력을 기준으로 하여 집필진의 전공 분석은 석사·박사를 제외한 학사를 기준으로 전공을 분류하였고, 약력에 포함되어 있지 않은 교과는 제외하였다.

중학교 미술 교과서 집필진 분석을 살펴보면 <표 3>과 같다.

<표 3> 중학교 미술 교과서 집필진 분석

출판사	저자수	중학교	고등학교	교장 교감	교수	기타
교학도서	8	4	2		2	
금성출판사	6	4	2			
다락원	10	3	4		2	1
미래엔	7	3	3		1	
미진사	13	6	7			
비상교육	6		3		2	1
아침나라	8	2	3		3	
천재교과서	8	4			3	1
해냄에듀	24	8	6	8		2
합계	90	34	31	8	12	5

각 출판사별 집필진의 인원수를 살펴보면 교학도서 8명, 금성출판사 6명, 다락원 10명, 미래엔 7명, 미진사 13명, 비상교육 6명, 아침나라 8명, 천재교과서 8명, 해냄에듀 24명으로 전체 집필자의 수는 총 90명이다. 이는 6명부터 24명까지 매우 다양하게 나타났는데 그중 해냄에듀는 다른 집필자보다 2~3배가량 많은 수를 나타내고 있었다.

집필진의 직업군을 살펴보면 9종 교과서 총 인원수는 90명이며, 중학교 교사의 비율이 37.7%로 가장 많았고 다음으로 고등학교 교사의 비율이 34.4%로 나타났다. 다음으로 교수가 13.3%로 나타났고, 교장·교감이 8.2%, 기타 5.1%로 나타나고 있음을 알 수 있다.

특히 비상교육의 경우 6명의 집필진 중 중학교 교사의 비율이 없었고, 반대로 천재교과서는 고등학교 교사의 비율이 없는 것으로 나타났다.

중학교 교과서라는 점을 인식하여 좀 더 전문적인 디자인 영역을 집필하기 위해 집필진의 직업군이 중학교 교사의 중심으로 분포되어야 하며, 미술 교과서 제작에 있어서 전문성에 중점을 두어야 할 필요성이 있다.

미술 교과서 제작 시 디자인 교육에 관한 관심과 어느 정도의 비중이 반영되었는지를 살펴보기 위하여 교과서에 기재되어 있는 집필진 전공을 살펴보았다. 전공은 학사를 기준으로 하였고, 전공 구분은 동양화, 서양화, 디자인, 조소, 응용미술, 미술교육, 기타로 구분하였다. 회화전공은 서양화에 포함하였고, 산업미술은 디자인, 예술학은 기타에 포함했다. 집필진이 포함되지 않은 금성출판사, 미진사, 해냄에듀는 제외하고 분석하였다.

중학교 미술 교과서 집필진 전공 분석을 살펴보면 <표 4>와 같다.

<표 4> 중학교 미술 교과서 집필진 전공 분석

출판사	저자수	동양화	서양화	디자인	조소	응용미술	미술교육	기타
교학도서	8	1	2	1	1		2	1
다락원	10	2	2	2	1		2	1
미래엔	7	1	3				3	
비상교육	6			1			5	
아침나라	8	1	1	2			3	1
천재교과서	8	1	3			3	1	
합계	47	6	11	6	2	3	16	3

집필진의 전공을 분석하면 총 47명의 인원 중 미술교육이 16명으로 34%로 가장 많은 비중을 차지하고 있었고, 다음으로 11명인 서양화가 23.4%를 차지하고 있었다. 동양화와 디자인은 6명으로 12.7%, 응용미술과 기타는 3명인 6.3%, 조소는 2명으로 4.2%를 차지하였다. 위 내용을 살펴보면 미술교육과 서양화가 가장 많은 비율을 보이며, 다른 전공에 비해 6배에 가까운 숫자를 보여주고 있었다. 가장 적은 숫자를 보인 전공은 조소와 응용미술이었다. 전공 분포도가 가장 고르게 분포된 교과서는 다락원으로 총 10명의 집필진의 전공은 동양화 2명, 서양화 2명, 디자인 2명, 조소 1명, 미술교육 2명, 기타 1명으로 분포되어 있었다. 디자인 전공이 없는 교과서는 미래엔, 천재교과서로 나타나고 있었고, 천재교과서는 집필자의 전공이 동양화 1명, 서양화 3명, 응용미술 3명, 미술교육 1명으로 분포되어 있었다.

이는 회화와 미술교육 전공 위주로 분포된 교과서가 많은 비중을 차지하고 있었고, 이로 인해 디자인 교육내용을 집필하는 데 있어 상당한 영향을 끼칠 수 있다는 생각에 각 교과서의 집필진의 다양한 전공별 분포가 배치되어야 할 필요성을 느꼈다. 그리고 집필진이 포함되지 않은 금성출판사, 미진사, 해냄에듀는 디자인 영역을 분석하는데 다소 어려움이 있었고 교과서를 집필하는데 있어 집필진의 전공은 기재되어야 할 필요성이 있으며, 디자인 영역별 집필을 위해 디자인 전공의 배치가 고르게 분포되어 이루어져야 디자인 영역의 내용 구성에 전문성을 갖출 수 있고, 효율성을 높일 수 있을 것으로 파악된다.

3) 중학교 미술 교과서 디자인 영역 분석

2015 개정 교육과정에서 인정된 총 9종의 《중학교 미술①, ②》를 출판사명 오름차순으로 정리하여 나열하였고, 교과서에 디자인 영역이 따로 분리되지 않은 점으로 각 단원에 맞춰서 디자인 교육에 맞는 영역인지 살펴보고 정리하였다. 미술 교과서 출판사명 《중학교 미술①, ②》에 디자인 영역이 포함된 단원명, 디자인 영역 페이지를 정리하여 디자인 영역이 차지하는 페이지 수를 분석하였다.

디자인 영역은 기초 디자인, 시각 디자인, 제품 디자인, 패션 디자인, 공공 디자인, 환경 디자인, 융합 디자인으로 7개로 분류하여 정리하였다.

디자인 영역 분석 시 유의점은 다음과 같다.

첫째, 대단원과 소단원으로 구분하여 디자인 영역의 비중을 확인하였다. 디자인 영역의 페이지는 포함되는 첫 페이지부터 마지막 페이지로 정리하였다.

둘째, 만화, 애니메이션, 웹툰은 디자인 영역에 포함한다. 만화와 웹툰은 시각과 창의력이 많이 필요로 하는 교육으로 시각 디자인에 포함된다고 할 수 있기에 디자인 영역에 포함한다.

셋째, 공예, 사진, 영상은 다양한 융합 디자인에 포함되는 경우가 있어 단원 학습 목표 성격에 따라 디자인 영역에 포함한다. 하지만 사진과 영상 편집에 중점을 둔 이론교육이 있는 단원은 디자인 영역에서 제외한다.

중학교 미술 교과서 디자인 영역 비율을 살펴보면 <표 5>과 같다.

<표 5> 중학교 미술 교과서 디자인 영역 비율

출판사	구분	전체 쪽수	단원명	디자인 영역	쪽수
교학도서	①	111	I. 미술과 자연 3. 자연과 함께하기	18-19	2
			II. 미술과 읽기 1. 시각문화 둘러보기 2. 광고 읽기 3. 숨은 의미 찾기	26-27 32-33 34-39	10
			III. 미술과 통합 1. 미술과 테크놀로지 2. 미술과 과학·수학 3. 미술과 문학·음악	44-49 55-59 60-61	13
			IV. 미술과 표현 2. 판으로 표현하기	80-81	2
	②	105	I. 미술과 삶 2. 삶을 나타내기 3. 삶과 함께하기	12-15 18-19	6
			II. 미술과 소통 1. 시각 문화 체험하기 3. 조형 언어로 소통하기	24-27 32-33	8
			III. 미술과 통합 1. 시간과 공간을 넘나들기 4. 현실세상 반영하기	46-47 60	3
			IV. 미술과 표현 2. 미디어아트를 미술관에서 만나기	74-75	2
			V. 미술과 문화 3. 삶을 닮고 다르게 보기	96-97	2
	금성출판사	①	123	I. 미술과 체험 3. 소통하는 시각문화 4. 미술, 영역을 넘나들다	16-19 20-23
II. 미술과 표현 5. 생활이 아름다운 디자인				50-53	16

			3. 경계를 넘어서 4. 이야기를 담아서	70-72 76-80	
미래엔	①	117	I. 발상과 조형 탐구 2. 생각을 깨우는 발상 3. 조형요소와 원리를 살려서	10-11 14-15	4
			III. 공간 표현 2. 일상용품의 변신 3. 선으로 표현한 공간	36-37 38-43	8
			IV. 주제 표현 4. 표현하는 즐거움	54-57	4
			V. 전통 미술의 아름다움 3. 공예의 멋	76-79	4
			VI. 생활 속 디자인 2. 소통하는 시각디자인 3. 마음을 움직이는 제품디자인 4. 개성있는 패션디자인 5. 모두를 위한 디자인	86-89 90-91 92-93 94-97	12
			VII. 다양한 매체와 표현 2. 만화와 애니메이션	104-107	4
	②	95	I. 나를 둘러싼 세계 1. 나의 탐구 2. 함께 살아가는 사람들 4. 서로 연결된 세상	6-7 8-9 12-15	8
			II. 시각문화와 이미지 1. 거리에서 만나는 시각문화 2. 시각이미지 읽기 3. 함께하는 공공미술 4. 소통하는 건축이야기 5. 새롭게 숨쉬는 도시	18-19 20-21 22-23 24-25 26-31	14
			III. 미술과 융합 2. 미술로 엮어내기 -창의 놀이터 -기술, 미술을 만나다	34-37 40-41 43	7
			IV. 미술과 직업 1. 나의 길, 나의 미래 -창의 놀이터	44-45 50-51	4
			V. 미술작품 읽기 4. 하나의 작품, 다른 해석	60-63	4

			VI. 미술과 문화 5. 전시관을 찾아 체험하기	90-93	4
미진사	①	112	4. 다르게 보면 새로움이 보인다 5. 빛! 색으로 피어나다 7. 점으로부터 10. 일어서는 입체 11. 무질서와 질서 사이 13. 문자 너 아름답구나 15. 야, 만화와 애니메이션이다 16. 마술을 꿈꾸는 미술	30-31 36-37 50-51 66-67 70-72 82-84 91-93 96-98	20
	②	92	1. 길 위에서 2. 다 같이 돌아, 동네 한바퀴 3. 우리가 사는 집, 건축 4. 문화를 말하는 시각이미지 5. 디자인의 탄생 9. 미술문화 산책하기	6-8 13 18-19 22-27 28-34 52-53	21
비상교육	①	107	1. 나와 세계 - 자연과 나 - 융합 프로젝트 활동	6-11 16-17	8
			2. 미술과 소통 - 소통하는 시각문화	20-23	4
			3. 발상과 주제 - 느낌과 생각을 자유롭게 - 주제를 찾아서	34-35 36-39	6
			4. 표현의 즐거움 - 조형을 시작하다 - 평면에 그리다 - 융합 프로젝트 활동	42-45 46-51 60-61	12
			5. 생활속의 미술 - 삶 속의 디자인 - 사진과 애니메이션	72-77 78-81	10
			7. 미술의 흐름 - 융합 프로젝트 활동	97	1
	②	103	1. 나와 세계 - 세상과 더불어	10-13	4
			2. 미술과 소통 - 의미를 담은 시각문화 - 미술, 융합의 중심 - 융합 프로젝트 활동	16-19 20-23 24-25	10

			3. 발상과 주제 - 발상과 상상 - 어떻게 표현할까	30-33 34-37	8	
			4. 표현의 즐거움 - 판으로 표현하다 - 입체, 공간을 확장하다	48-51 52-55	8	
			5. 생활 속의 미술 - 전통과 현대의 만남 - 삶 속의 디자인 - 새로운 매체와 영상	65-67 68-73 74-77	13	
			6. 작품과의 만남 - 융합 프로젝트 활동	86-87	2	
아침나라	①	92	I. 나와 세계 01. 나의 발견 02. 더불어 사는 우리 03. 미술로 융합하는 세계	4-7 8-11 14-19	14	
			II. 생각과 표현 05. 조형의 첫걸음 07. 색으로 그리는 세계 08. 색다른 표현	28-31 36-39 44-47	12	
			III. 매체와 표현 10. 입체조형의 아름다움 11. 디지털과 미술의 만남 15. 일상 속의 디자인	56-57 58-63 74-79	14	
			IV. 감상의 즐거움 16. 눈에서 마음으로 17. 미술관이 살아있다	87 88-90	4	
	②	97	I. 나와 세계 02. 나를 둘러싼 시각 문화 03. 가상 공간 속으로 04. 미술과 다양한 분야	6-9 10-13 14-17	12	
			III. 매체와 표현 12. 공간 속의 입체 표현 13. 새로운 매체와 미술의 변화 17. 인간을 위한 디자인	46-49 50-57 68-74	19	
	천재교과서	①	110	1. 미술을 만나다 02. 기호와 상징	14-17	4
				2. 생각이 피어나다		8

			01. 발상, 생각의 날개 02. 조형요소와 원리의 탐색	28-31 32-35	
			3. 미술을 즐기다 03. 빛과 움직임	52-55	4
			4. 미술을 읽다 01. 작품과의 만남	58-61	4
			5. 세상을 디자인하다 01. 디자인의 탄생 02. 정보를 전달하는 디자인	70-71 72-81	12
			6. 전통에 물들다 01. 옛 생활의 아름다움 03. 점과 획의 조화, 서예	86-87 96-97	4
	②	106	1. 미술을 만나다 01. 나를 둘러싼 환경 02. 시각문화의 소통방식 03. 미술, 더하기	8-11 12-15 16-19	12
			2. 생각이 피어나다 02. 조형요소와 원리의 활용	28-31	4
			3. 미술을 즐기다 03. 표현의 끝없는 확장	42-45	4
			5. 세상을 디자인하다 01. 가치있는 디자인 02. 환경과 건축	60-65 66-73	14
			6. 전통에 물들다 01. 손으로 만드는 즐거움 03. 전통과 현대미술의 만남	76-79 84-87	8
해냄에듀	①	97	I. 미술, 세상과 소통하다 1. 나와 환경 02. 함께 만들어 가는 환경 2. 이미지와 시각 02. 이미지로 소통하다 3. 세상과 함께하는 미술 01. 미술, 다양한 분야와 만나다 02. 디자인, 문제를 해결하다 03. 미술, 세상을 바꾸다 프로젝트 활동	12-17 22-25 28-31 32-35 36-39 44-45	24

			II. 미술이 들려주는 이야기 1. 미술과의 대화 03. 미술관이 우리에게 말을 걸다 2. 미술이 걸어온 길 01. 아름다운 우리미술, 시대속에 꽃피다 03. 도전과 모험으로 변화해 온 서양미술 04. 경계를 넘어 변화하는 현대미술	58-65 71 83 84-89	16
	②	97	I. 미술창작의 여정을 따라서 1. 주제와 의도 02. 표현의 창의적 발상 2. 조형과 표현과정의 탐색 01. 아름다움의 비밀 03. 생각이 작품이 되기까지	12-17 18-23 28-31	16
			II. 마음을 빚고 생각을 색칠하고 1. 다양한 매체와 표현 01. 자연에서 일상으로 05. 문자, 아름다움을 두드리다 07. 만화와 애니메이션이 펼치는 이야기 08. 렌즈로 또 다른 세상을 느끼다 2. 디자인과 생활 01. 의미와 정보를 전달하는 디자인 02. 삶의 질을 개선하는 디자인 03. 실용성과 아름다움의 만남, 공예 04. 건축, 삶 속에 스미다	38-41 58-61 68-71 72-77 78-81 82-85 86-89 90-95	36

2015 개정 미술 교과서 인정도서 중 총 9종의 디자인 영역의 활동과 페이지를 살펴본 결과 《중학교 미술 ①, ②》 모두 높은 비중을 차지하고 있는 교과서는 해냄에듀와 비상교육이 다른 교과서와 비교했을 때 디자인 영역을 많이 차지하고 있다. 반면에 가장 적은 비중을 차지하고 있는 교과서는 금성출판사와 미진사가 가장 적은 비중을 차지하고 있다.

다음은 교과서마다 총 페이지 수를 확인하고 디자인 영역 페이지 분량을 적용하여 각 비율을 살펴보고 총 페이지 수의 평균과 디자인 영역의 평균 페이지를 확인하여 분량에 따라 총 9종의 교과서에 따른 디자인 영역이 어떻게 비율이 분포되어 있는지 분석하였다.

중학교 미술 교과서 디자인 영역 비율 분석을 살펴보면 <표 6>과 같다.

<표 6> 중학교 미술 교과서 디자인 영역 비율 분석

출판사	총페이지		쪽수	비율	출판사	총페이지		쪽수	비율
교학도서	①	111	27	24.3%	비상교육	①	107	41	38.3%
	②	105	21	20%		②	103	45	43.6%
금성출판사	①	123	24	19.5%	아침나라	①	92	44	47.8%
	②	67	17	25.3%		②	97	31	31.9%
다락원	①	96	21	21.8%	천재교과서	①	110	36	32.7%
	②	104	37	35.5%		②	106	42	39.6%
미래엔	①	117	36	30.7%	해냄에듀	①	97	40	41.2%
	②	95	41	43.1%		②	97	52	53.6%
미진사	①	112	20	17.8%	총 평균	①	107.2	32.1	29.9%
	②	92	21	22.8%		②	96.2	34.1	35.4%

《중학교 미술 ①》 디자인 영역을 분석한 결과 총 9종의 출판사 중 아침나라가 디자인 영역이 가장 많이 구성하고 있다.

아침나라 47.8%, 해냄에듀 41.2%, 비상교육 38.3%, 천재교과서 32.7%, 미래엔 30.7%, 교학도서 24.3%, 다락원 21.8%, 금성출판사 19.5%, 미진사 17.8% 순으로 디자인 영역이 구성되어 있다. 전체 페이지 평균은 107.2페이지로 구성하고, 디자인 영역은 32.1페이지로 분포되어 디자인 영역 평균 29.9%로 해당하고 있다. 가장 높은 비율을 차지하고 있는 아침나라 47.8%와 가장 낮은 미진사 17.8%의 차이는 무려 30%의 차이를 보이고 있다.

《중학교 미술 ②》에서는 해냄에듀가 가장 많은 디자인 영역을 구성하고 있다. 해냄에듀 53.6%, 비상교육 43.6%, 미래엔 43.1%, 천재교과서 39.6%, 다락원 35.5%, 아침나라 31.9%, 금성출판사 25.3%, 미진사 22.8%, 교학도서 20%의 순으로 디자인 영역이 구성되어 있다. 전체 페이지 평균은 96.2페이지로 구성하고, 디자인 영역은 34.1페이지로 구성되어 있고, 디자인 영역 평균 35.4%로 나타났다. 가장 높은 비율은 해냄에듀 53.6%와 가장 낮은 교학도서 20%의 차이는 33.6%의 차이를 보이고 있다.

4) 디자인 영역별 분석

중학교 미술 교과서에서 디자인 영역에 어떻게 분포되어 있는지 확인하기 위하여 대단원을 살펴보고 디자인 영역에 포함되는 기초 디자인, 시각 디자인, 제품 디자인, 패션 디자인, 공공 디자인, 환경 디자인, 융합 디자인으로 분류하여 정리하였다. 디자인 영역에 포함되는 단원별 학습목표와 학습활동의 내용을 확인하고 어떠한 디자인 교육이 이루어지고 있는지 분석하였다.

(1) 교학도서

교학도서 《중학교 미술 ①, ②》 디자인 영역을 살펴보면 <표 7>과 같다.

<표 7> 교학도서 《중학교 미술 ①, ②》 디자인 영역

	소단원	학습목표 및 학습활동	디자인 영역
①	자연과 함께하기	자연을 주제로 표현한 작품을 체험하여 그 특징을 이해할 수 있다. • 활동 : 주변의 친숙한 공간을 활용하여 대지 미술 구상하기	환경 디자인
	시각문화 둘러보기	우리 삶 속의 다양한 시각문화를 찾아볼 수 있다. 시각문화의 다양한 특징을 이해하고 활용할 수 있다. • 활동 : 우리동네 공공 미술 작품 만들기	공공 디자인
	광고 읽기	시각문화 속의 광고를 살펴보고, 광고의 종류와 매체에 따른 특징을 이해할 수 있다. • 활동 : 광고 다시 읽고 표현하기	시각 디자인
	숨은 의미 찾기	대상의 상징적 의미를 이해하고, 적용된 사례를 찾아 설명할 수 있다. • 활동 : 나의 능력 찾아 표현하기	시각 디자인
	미술과 테크놀로지	미술과 테크놀로지의 융합을 우리의 삶 속에서 찾아보고 이해할 수 있다. • 활동 : 우리가 미래에 사용할 웨어러블 디자인	제품 디자인
	미술과 과학·수학	색의 원리와 속성을 파악하고 과학, 수학과 연계한 융합을 이해할 수 있다. • 활동 : 식물 포토그램 제작하기	융합 디자인
	미술과 문학·음악	문학·음악 등과 연계하여 미술 작품을 표현할 수 있다.	융합 디자인

		<ul style="list-style-type: none"> • 활동 : 감명 깊게 읽은 책을 팝업 효과를 이용하여 나만의 책으로 만들어 보자. 	
	판으로 표현하기	<p>다양한 판화의 기법을 알고 실생활에 활용할 수 있다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 활동 : 공판화 기법으로 실생활에서 활용할 수 있는 제품을 디자인해 보자. 	제품 디자인
②	삶을 나타내기	<p>지역의 문화적인 특징을 알아보고 조형물들의 역할을 이해할 수 있다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 활동 : 미래형 주택 제작 기획 	환경 디자인
	삶과 함께하기	<p>학교 환경 개선 프로젝트 수업은 학교의 개선할 부분을 학생 스스로 찾아보고 토론할 수 있다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 활동 : 학교 환경 개선 프로젝트 	환경 디자인
	시각문화 체험하기	<p>시각 문화가 우리 생활에 미치는 영향에 대해 알 수 있다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 활동 : 다양한 시각 이미지를 활용하여 소비자의 흥미와 욕구를 고려한 애플리케이션 화면을 디자인해 보자. 	시각 디자인
	조형 언어로 소통하기	<p>조형 요소와 원리를 활용하여 시각문화를 표현할 수 있다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 활동 : 선으로 감정 표현하기 	기초 디자인
	시간과 공간을 넘나들기	<p>시간과 공간을 효과적으로 표현할 수 있다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 활동1 : 움직이는 작품 만들기 • 활동2 : 칸 만화 만들기 	시각 디자인
	현실세상 반영하기	<p>시대에 대한 인식과 그에 따른 다양한 표현 방법을 이해할 수 있다.</p> <p>우리의 삶을 사실적으로 표현할 수 있다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 활동 : 배려하는 디자인 만들기 	시각 디자인
	미디어아트를 미술관에서 만나기	<p>현대미술 작가와의 대화를 통하여 작품을 탐색할 수 있다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 활동 : 미디어아트 작품 만들기 	시각 디자인
	삶을 닮고 다르게 보기	<p>미술용어와 지식을 활용하여 작품의 내용과 의미를 배경과 관련지어 설명할 수 있다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 활동 : 의상 디자인 작품 만들기 	패션 디자인

교학도서 《중학교 미술 ①》은 2단원과 3단원에서 디자인 영역에 많은 비중을 차지하고 있었다. 디자인 영역은 환경 디자인, 시각 디자인, 제품 디자인, 공공 디자인, 융합 디자인으로 분포되어 있고, 패션 디자인은 제외하고 있다. 3단원의 ‘미술과 통합’에서 과학·수학, 문학·음악의 융합 미술을 통해서 사고의 확장과 창의력을 표현할 수 있도록 구성하고 있다.

교학도서 《중학교 미술 ②》의 단원을 살펴보면 시각 디자인 분야가 많이 분포되어 있고, ‘삶을 보기’와 ‘삶과 함께하기’의 활동 내용을 살펴보면 학생들이 참여할 수 있는 모둠 활동을 통하여 디자인 영역을 구성하고 있다. ‘시각문화 체험하기’에서 주로 시각 디자인과 관련된 내용을 구성하여 일상생활에서 사용되는 시각 이미지를 살펴보고, 캐릭터 디자인을 할 수 있도록 구성하고 있다. ‘현실 세상 반영하기’에서 적정 디자인의 의미와 유니버설 디자인의 내용을 설명하고 이해를 돕기 위해 개발 도상국의 실제 예를 보여주고, 《중학교 미술 ①》에서 다루지 않았던 패션 디자인이 미술과 문화 단원에서 다루고 있다.

(2) 금성출판사

금성출판사 《중학교 미술 ①, ②》 디자인 영역을 살펴보면 <표 8>과 같다.

<표 8> 금성출판사 《중학교 미술 ①, ②》 디자인 영역

	소단원	학습목표 및 학습활동	디자인 영역
①	소통하는 시각문화	생활 속 시각문화에서 이미지의 다양한 전달 방식을 이해할 수 있다. • 활동1 : 생활 속 시각문화에서 이미지의 다양한 전달 방식을 이해하였는가? • 활동2 : 생활 주변의 공공미술이나 생활 개선 디자인을 찾아 발표해 보자.	공공 디자인
	미술, 영역을 넘나들다	미술과 다양한 분야의 융합 사례를 통해 미술의 광범위한 활용을 이해할 수 있다. • 활동 : 생활 속에서 미술과 다양한 분야가 접목된 사례를 찾아 표현 특징을 알아보자.	융합 디자인
	생활이 아름다운 디자인	생활 속 디자인의 종류와 기능을 알고 표현 특징을 탐색할 수 있다. • 생활 속 사례를 통해 디자인의 종류와 기능을 이해하였는가? • 우리 생활 주변에서 기능적이고 아름다운 디자인 제품을 찾아 그 특징을 이야기해 보자.	산업 디자인
	입체, 재료와 기법을 확장하다	새로운 재료와 기법의 현대미술을 통해 확장된 입체 표현을 이해할 수 있다. • 활동 : 미술 용어를 활용하여 현대 입체 미술의 표현에 대해 이야기해 보자.	공공 디자인

	문자의 멋과 맛	서예와 전각 등 다양한 문자의 표현에서 문자 조형의 아름다움을 발견할 수 있다. • 활동 : 생활 속 다양한 활용을 찾아 그 특징을 이야기해 보자.	시각 디자인
	디지털 세상 엿보기	디지털 기술을 활용한 사진, 애니메이션, 영상 등을 살펴보고 그 특징을 이해할 수 있다. • 활동 : 애니메이션의 여러 가지 종류와 표현 특징에 대해 조사해 보자.	산업 디자인
②	학교 시각 환경 개선하기	이미지의 다양한 전달 방식을 활용하여 학교의 시각 환경을 개선할 수 있다. • 활동1 : 학교 벽면 개선하기 • 활동2 : 교내 픽토그램 제작하기 • 활동3 : 교내 안내판 만들기	환경 디자인
	테셀레이션 작품 만들기	테셀레이션의 원리를 이해하고, 이를 활용하여 작품을 만들 수 있다. • 활동 : 테셀레이션 작품 만들기	기초 디자인
	학교 건물 재구성하기	간판 이미지로 학교 건물의 용도를 새롭게 바꿀 수 있다. • 활동 : 학교건물 이미지에 다양한 간판을 달아 새로운 환경을 만들어 보자.	시각 디자인
	상상과 발상하기	창의적 상상과 발상으로 새로운 형태나 공간을 표현할 수 있다. • 활동1 : 정물 이미지로 발상하기 • 활동2 : 책상 위에 착시 풍경 만들기	기초 디자인
	내가CEO, 회사CI 디자인하기	가상의 회사를 설립하고 회사 이미지에 적합한 CI를 디자인할 수 있다. • 활동1 : 미래 나의 회사CI 디자인하기 • 활동2 : CI디자인을 적용하여 포장 제품 만들기	산업 디자인
	교복 디자인하기	기능성과 심미성을 고려하여 창의적인 교복을 디자인할 수 있다. • 활동 : 우리 학교의 특징을 살려 교복 디자인하기	패션 디자인
	생활 소품 꾸미기	여러 가지 생활 소품에 그림을 그리고 채색하여 아름답게 꾸밀 수 있다. • 활동1 : 패브릭 드로잉하기 • 활동2 : 빈 병에 채색하기	기초 디자인
	오토마타 만들기	개성을 살려 움직임이 있는 오토마타 작품을 만들 수 있다. • 활동 : 오토마타의 구조를 이해하고 나만의 창의적인 작품을 만들어 보자.	기초 디자인

문자 전등 만들기	한글 문자의 조형성을 살려 창의적인 문자 전등을 만들 수 있다. • 활동 : 한글 자형의 아름다움을 살려 문자 전등을 만들어 보자.	제품 디자인
휴대 전화 거치대 만들기	나만의 개성있는 휴대 전화 거치대를 만들어 생활에 활용할 수 있다. • 활동 : 한지를 활용하여 나만의 휴대 전화 거치대를 만들어 보자.	제품 디자인
가죽 팔찌 만들기	가죽의 특징을 이해하고 가죽 소품을 제작할 수 있다. • 활동 : 재료의 특성을 이해하고 나의 개성을 살릴 수 있는 가죽 팔찌를 만들어 보자.	제품 디자인
상상현실	사진과 그림을 결합하여 상상 이미지를 만들 수 있다. • 활동 : 주변의 모습을 찍어 사진에 상상 그림을 더하여 재미있는 장면을 연출해 보자.	융합 디자인
디지털 툴 제작하기	스마트폰의 사진 앱을 활용하여 재미있는 디지털 툴을 제작할 수 있다. • 활동 : 생활에서 재미있는 상황을 연출하고 앱을 활용하여 디지털 만화로 만들어 보자.	시각 디자인
애니메이션 제작하기	애니메이션의 다양한 제작 기법을 활용하여 주제를 표현할 수 있다. • 활동 : 스톱 모션 애니메이션 제작하기	시각 디자인

금성출판사 《중학교 미술 ①》은 세 개의 단원으로 구분되어 있고, 공공 디자인과 시각 디자인, 융합 디자인이 주로 분포되어 있다. ‘생활이 아름다운 디자인 단원’을 통해서 시각 디자인, 제품 디자인, 유니버설 디자인, 그린 디자인, 패션 디자인에 관해 설명하고, 의자로 보는 디자인 역사의 흐름을 알고 가기 코너로 구성하고 있다. ‘문자의 멋과 맛’에서는 다양한 문자를 활용하여 생활 곳곳에 보이는 시각 디자인을 설명하고 있다. ‘디지털 세상 엿보기’에서는 애니메이션과 웹툰의 설명과 함께 애니메이션의 종류를 제시하여 이해를 돕고 있다. 전체적으로 시각 디자인, 산업 디자인, 융합 디자인에 분포되어 있다.

금성출판사 《중학교 미술 ②》는 활동하는 교과서로 구성하고 있다. 기초 디자인, 산업 디자인, 제품 디자인, 패션 디자인, 환경 디자인, 융합 디자인이 골고루

분포되고, ‘내가 CEO, 회사 CI 디자인하기’에서 모듬을 형성하여 회사의 포장 제품 만들기와 ‘교복 디자인하기’를 구성하여 학생들이 관심을 가질 수 있는 다양한 디자인 활동을 구성하고 있다. 다양한 제품 만들기를 통하여 실생활에서 필요한 제품을 제작할 수 있도록 구성하고 있다.

(3) 다락원

다락원 《중학교 미술 ①, ②》 디자인 영역을 살펴보면 <표 9>과 같다.

<표 9> 다락원 《중학교 미술 ①, ②》 디자인 영역

	단원명	학습목표 및 학습활동	디자인 영역
①	우리 함께	다른 사람과 구별되는 나의 개성과 가치를 발견하고 표현할 수 있다. • 활동1 : 롤링 페이스로 알아보는 나와 너의 첫인상 • 활동2 : 학교생활 이모티콘 만들기	시각 디자인
	미래를 꿈꾸며	나의 관심사와 적성을 파악할 수 있다. • 활동1 : 꿈 팝업 카드 만들기 • 활동2 : 꿈이 담긴 상자와 명함 만들기	시각 디자인
	자연과 어울려	주변의 자연에 대한 감수성을 기르고 자연을 이용해 표현 활동을 할 수 있다. • 활동1 : 자연의 무늬로 그린 그림 • 활동2 : 계절을 간직한 누름꽃 책갈피	시각 디자인
	아름다움의 비밀	조형 요소와 원리를 활용하여 작품으로 표현할 수 있다. • 활동1 : 조형 요소와 원리를 이용한 패턴 디자인 • 활동2 : 입체 도형과 옵아트의 만남	시각 디자인
	새로운 발상과 상상으로	새로운 관점으로 대상을 바라보는 창의적인 발상법을 활용하여 작품을 표현할 수 있다. • 활동1 : 익숙한 사물로 새로운 이미지 만들기 • 활동2 : 만약 000라면? • 활동3 : 작은 세상 만들기	융합 디자인
②	우리 삶의 공간	주변환경과 공간이 삶에 미치는 영향을 탐색하고 새롭게 구성할 수 있다. • 활동1 : 학교 공간 꾸미기 • 활동2 : 거리에 예술을 붙이다	환경 디자인

	<ul style="list-style-type: none"> • 활동3 : 상상력을 키우는 건축 스케치 	
시각 이미지와 소통	<p>정보와 의미를 전달하는 디자인을 실생활에 활용할 수 있다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 활동1 : 동아리 심벌마크 디자인 • 활동2 : 우리 문화 안내 소책자 만들기 • 활동3 : 공익 광고 디자인 	시각 디자인
디자인과 생활	<p>실생활의 문제를 개선하고 해결하는 디자인을 제안할 수 있다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 활동1 : 문제를 해결하는 디자인 과정 • 활동2 : 패션 디자이너가 되어 개성있는 옷을 디자인하고 패션 일러스트레이션으로 표현해 보자. 	공공 디자인 의상 디자인
우리 그림	<p>전통회화의 재료와 기법을 익혀 새롭게 표현할 수 있다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 활동1 : 생활에서 즐기는 문인화 • 활동2 : 다시 태어나는 전통 회화 	시각 디자인
공예의 멋	<p>실생활에서 활용할 수 있는 공예품을 만들 수 있다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 활동1 : 내 책상에 필요한 공예품 만들기 	제품 디자인
판으로 찍어서	<p>판화가 생활에 활용된 예를 찾고 새로운 활용 방법을 탐색할 수 있다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 활동1 : 신발 바닥 리놀륨 판화 찍기 • 활동2 : 페CD 드라이포인트 • 활동3 : 다색 스텐실로 종이 상자 꾸미기 	제품 디자인
공간 속에 입체로	<p>주제에 적합한 입체 표현의 기법과 재료를 선택해 효과적으로 표현할 수 있다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 활동1 : 변신! 평면에서 입체로 • 활동2 : 나눔 비누 만들기 	제품 디자인
경계를 넘어서	<p>새로운 매체를 스스로 탐색하고 자신의 생각을 표현할 수 있다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 활동1 : 정크 아트와 콤바인 페인팅 • 활동2 : 관람자와 함께하는 공간 설치 	공간 디자인
이야기를 담아서	<p>애니메이션의 종류를 이해하고 주제에 적합한 표현 재료와 방법으로 애니메이션을 만들 수 있다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 활동1 : 페나키스트스코프 체험 • 활동2 : 애니메이션 만들기 	시각 디자인

다락원 《중학교 미술 ①》은 4단원으로 구성되어 있고, 시각 디자인, 환경 디자인, 융합 디자인, 제품 디자인으로 분포되어 있다. 2단원 ‘아름다움의 비밀’에서 조형 요소와 원리를 이용한 패턴 디자인과 입체 도형과 옵아트의 만남 활동을

통하여 형태의 반복과 패턴을 보여주고, 우리나라의 단청과 외국의 테셀레이션 사례를 제시하여 패턴 디자인에 대해서 구성하고 있다. 3단원 ‘새로운 발상과 상상으로’에서 디자인의 필수 조건이 될 수 있는 창의적 발상과 아이디어를 통하여 학생들이 다양한 작품을 구성할 수 있도록 활동을 구성하고 있다.

다락원 《중학교 미술 ②》는 ‘생활과 시각문화’ 단원에서 전반적으로 디자인과 관련된 단원으로 공공 디자인, 환경 디자인, 포장 디자인, 광고 디자인, 패션 디자인을 다루고 있다. 환경 디자인의 중요성을 보여주기 위해 다양한 작품을 보여주며 학교 공간 꾸미기의 활동을 통하여 학생들이 생각하는 공간 디자인과 건축 디자인을 할 수 있도록 구성하고 있다.

시각 디자인에서는 동아리 심벌마크 디자인하기, 소책자 만들기, 공익 광고 디자인하기 활동을 통해 시각 디자인에 대하여 쉽게 알 수 있도록 설명하고, ‘디자인과 생활’ 단원에서는 좋은 디자인에 대한 기준과 좋은 예를 제시하고, 가장 두드러진 점은 문제를 해결하는 디자인 과정이라는 활동을 넣어 학생이 문제를 찾고 디자인 과정을 해결할 수 있도록 하여 문제해결 능력을 키울 수 있도록 구성하고 있다. 《중학교 미술 ①》에서 제외되었던 패션 디자인이 미술 다지기 활동을 통해서 패션 디자이너와의 만남이 소개되고, 패션 디자이너가 되어 작품을 표현할 수 있도록 구성하고 있다. 3단원 ‘경계를 넘어서’에서는 비디오 아트의 선구자 백남준(1932~2006)의 작품 설명과 다양한 재료를 통한 융합 디자인을 설명하고 있다.

(4) 미래엔

미래엔 《중학교 미술 ①, ②》 디자인 영역을 살펴보면 <표 10>과 같다.

<표 10> 미래엔 《중학교 미술 ①, ②》 디자인 영역

	단원명	학습목표 및 학습활동	디자인 영역
①	생각을 깨우는 발상	미술의 다양한 발상 방법을 활용하여 표현할 수 있다. • 활동 : 다양한 발상 방법을 통하여 일상적으로 사용하는 종이컵을 흥미롭게 표현해 보자.	기초 디자인
	조형 요소와	조형 요소와 원리를 이해하고 효과적으로 활용	시각

원리를 살려서	<p>할 수 있다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 창의놀이터1 : 색종이 조형 놀이 • 창의놀이터2 : 꼬리에 꼬리를 무는 발상 	디자인
일상용품의 변신	<p>일상용품에서 형과 색을 새롭게 발견하여 입체 작품으로 표현할 수 있다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 활동 : 친구의 몸을 테이프로 돌돌 감아 또 다른 몸을 만들어 보자. 	공공 디자인
선으로 표현하는 공간	<p>입체 조형물과 공간의 관계를 이해하고 선으로 표현하는 다양한 방법을 알 수 있다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 활동 : 철사로 표현하는 올림핀 • 창의놀이터1 : 종이의 다양한 입체표현 • 창의놀이터2 : 바람 부는 날의 모습 	공공 디자인
표현하는 즐거움	<p>설치 미술과 행위 미술의 의미를 이해하고 표현 의도를 살려 다양한 방법으로 표현할 수 있다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 활동 : 학교에서 설치 미술하기 • 창의놀이터1 : 뒤엎킨 공간 속으로 • 창의놀이터2 : 의미를 담은 설치 미술 	공공 디자인
공예의 멋	<p>다양한 공예의 기법을 익혀서 생활에 쓰이는 공예품을 제작할 수 있다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 활동1 : 빛을 품은 종이 전등 만들기 • 창의놀이터 : 생각이 담긴 민화 	제품 디자인
소통하는 시각디자인	<p>시각 디자인의 역할과 종류를 알고 생활에 활용하여 소통할 수 있다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 활동 : 과일 음료 브랜드 CIP 디자인 	제품 디자인
마음을 움직이는 제품디자인	<p>제품 디자인의 형태와 기능을 이해하고 의견을 말할 수 있다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 활동 : 통신이 어떻게 발달해 왔는지 찾아보고 미래의 통신은 어떻게 변화될지 발표해 보자. 	제품 디자인
개성있는 패션디자인	<p>패션 디자인의 가치와 의미를 이해하고, 자신의 의도와 개성을 담은 작품을 제작할 수 있다.</p>	패션 디자인
모두를 위한 디자인	<p>인간을 위한 디자인의 의미와 역할에 대하여 이해하고 설명할 수 있다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 창의놀이터1 : 아름다운 우리 동네 • 창의놀이터2 : 환경오염 입체 포스터 	시각 디자인
만화와 애니메이션	<p>만화와 애니메이션의 종류와 특징을 알고 개성 있게 표현할 수 있다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 활동1 : 함께하는 주사위 릴레이 만화 • 활동2 : 컷 아웃 애니메이션 	시각 디자인

②	나의 탐구	자신의 특징, 성격, 꿈 등을 탐구하여 다양한 주제와 방법으로 나타낼 수 있다. • 활동 : 나의 꿈과 생각을 담은 상징을 찾아	시각 디자인
	함께 살아가는 사람들	자신과 함께 살아가는 사람들과의 관계를 이해하고 그 의미를 담아 다양하게 표현할 수 있다. • 활동 : 감사한 마음을 담은 선물	시각 디자인
	서로 연결된 세상	여러 문화의 차이가 소통을 통하여 서로 연결되어 있다는 것을 이해할 수 있다. • 창의놀이터1 : 희노애락 자화상 • 창의놀이터2 : 마음의 치료 상자 나누기	시각 디자인 제품 디자인
	거리에서 만나는 시각문화	생활 주변에서 시각 문화의 다양한 예를 찾아 그 의미와 역할을 이해할 수 있다. • 활동 : 지하로 통하는 문, 맨홀 뚜껑 디자인	공공 디자인
	시각이미지 읽기	우리를 둘러싼 시각 문화 속에서 이미지의 다양한 전달 방식을 이해할 수 있다. • 활동 : 비교하며 보는 픽토그램	시각 디자인
	함께하는 공공미술	생활 주변에 공공미술의 다양한 사례를 찾고 공공미술의 의미와 공공미술에 참여하는 방법에 대하여 의견을 나눌 수 있다. • 활동 : 우리 동네 공공미술 참여	공공 디자인
	소통하는 건축이야기	소통을 중시하는 전통·현대 건축의 예를 찾아보고 건축이 지닌 의미에 대하여 자신의 생각을 이야기할 수 있다. • 활동 : 소통하는 학교 공간 모형을 제작하기	건축 디자인
	새롭게 숨쉬는 도시	도시 재생에 미술이 기여할 방안을 모색할 수 있다. • 창의놀이터1 : 테이프로 벽화 그리기 • 창의놀이터2 : 우리 반 티셔츠 만들기	공공 디자인 패션 디자인
	미술의 경계를 넘어서	미술 분야에서 다른 분야와 경계를 넘나드는 사람들에 대하여 찾아보고 이야기할 수 있다. • 용어설명 : 비디오 아트	
	미술로 엮어내기	미술과 수학, 인문학, 과학 기술, 공연예술 등이 융합된 예를 설명할 수 있다. • 활동1 : 사랑의 표현 • 활동2 : 움직이는 장난감 • 활동3 : 특수분장과 무대 소품 • 창의놀이터1 : 도형이 모여 예술이 되다 • 창의놀이터2 : 기계와 예술의 만남, 오토마타!	융합 디자인

나의 길, 나의 미래	자신의 적성에 맞는 진로를 설계하고 다양한 방법으로 표현할 수 있다. • 창의놀이터1 : 나만의 진로 포트폴리오 • 창의놀이터2 : 나의 꿈을 꽃씨에 담아	시각 디자인 제품 디자인
하나의 작품, 다른 해석	원작과 이를 재해석한 작품들을 비교하고 감상할 수 있다. • 활동 : 명화 재구성 • 창의놀이터 : 작품 패러디 의자 만들기	시각 디자인
전시관을 찾아 체험하기	박물관, 미술관을 탐방하여 작품을 직접 보고 작품의 특성과 의미를 이해할 수 있다. • 활동 : 미술 작품을 주제별로 탐구한 후 신문, 홍보물, 만화 등으로 제작해 볼까? • 창의놀이터 : 교실 전시회 열기	시각 디자인

미래엔 《중학교 미술 ①》은 기초 디자인, 시각 디자인, 공공 디자인, 패션 디자인으로 분포되어 구성되고, 꼬리에 꼬리를 무는 발상, 일상용품의 변신, 재료의 다양한 표현활동을 통하여 다양한 재료와 아이디어를 통한 작품이 나올 수 있도록 구성하고 있다. 학교에서 설치 미술하기 활동을 통하여 학생들이 공간을 탐색하고 설치하는 작품을 통해 전시 공간의 효과적인 방법을 알 수 있게 했다.

‘생활 속 디자인’ 단원에서 CIP 디자인, 제품 디자인을 보여주고, 탐색 활동을 통해서 통신기기의 역사가 어떻게 변화되고 있는지 보여주고 있다. 패션 디자인과 친환경 디자인, 유니버설 디자인에 대한 설명을 통해 주변에서 친환경 디자인이 어떻게 되었는지 생각해 볼 수 있는 활동을 구성하고 있다.

미래엔 《중학교 미술 ②》는 시각 디자인, 공공 디자인, 패션 디자인, 환경 디자인, 융합 디자인으로 구성되어 있고, 시각 디자인에 많은 비중을 차지하고 있다. 거리에서 만나는 시각문화 단원에서 다양한 시각 문화가 있음을 제시하고 맨홀 뚜껑을 우리나라의 역사와 문화의 특색에 맞게 디자인하는 활동을 통하여 제주도의 지역 특색을 살린 돌하르방과 제주 감귤, 한라산으로 맨홀 뚜껑을 표현을 제시하여 보여주고 있다. ‘미술의 경계를 넘어서’에서 비디오 아트의 창시자 백남준의 작품을 보여주며 융합 디자인의 미술과 과학, 미술과 종합예술의 다양한 예를 제시하고 있다.

(5) 미진사

미진사 《중학교 미술 ①, ②》 디자인 영역을 살펴보면 <표 11>과 같다.

<표 11> 미진사 《중학교 미술 ①, ②》 디자인 영역

	단원명	학습목표 및 학습활동	디자인 영역
①	다르게 보면 새로움이 보인다	대상을 다르게 볼 수 있는 다양한 방법을 탐색하고 창의적으로 표현할 수 있다. • 활동 : 사물 이어 그리기	시각 디자인
	빛! 색으로 피어나다	빛에서 생겨나는 색의 세계를 체험하고 그 원리를 탐색하여 효과적으로 표현할 수 있다. • 활동 : 그림자 극 만들기	융합 디자인
	점으로부터	다양한 방식으로 점의 특성을 탐색하여 흥미롭게 표현할 수 있다. • 활동1 : 점 안의 새로운 세계 • 활동2 : 점이 점점 커지면	시각 디자인
	일어서는 입체	다양한 입체 표현이 원리를 탐색하여 효과적으로 표현할 수 있다. • 활동1 : 종이를 접어 세워 봐 • 활동2 : 움직임을 설계해 봐	시각 디자인
	무질서와 질서사이	우리 주변의 자연과 사물에서 조형적 아름다움을 발견해 내는 감각을 기르고 표현할 수 있다. • 활동 : 분리수거함에서 찾아낸 질서	재생 디자인
	문자 너 아름답구나	문자의 아름다움을 느끼고 그 목적에 맞게 활용하여 표현할 수 있다. • 활동1 : 나를 상징하는 이미지로 도장 만들기 • 활동2 : 사물의 특징을 살린 문자 표현하기	시각 디자인
	야, 만화와 애니메이션	만화와 애니메이션 표현의 특징을 이해하고 흥미롭게 주제를 표현할 수 있다. • 활동1 : 친구를 만화 캐릭터로 • 활동2 : 캐리커처 그리기 • 활동3 : 4컷 만화 그리기	시각 디자인
	마술을 꿈꾸는 미술	착시와 합성 기법을 이해하고, 다양한 매체를 활용하여 마술적인 장면을 표현할 수 있다. • 활동2 : 소인국 이야기 • 활동3 : 미니어처 설치 미술	공공 디자인
②	길 위에서	주변의 자연과 상호 작용을 하며 나와 자연환경의 관계를 탐색하여 나타낼 수 있다.	환경

	<ul style="list-style-type: none"> • 활동3 : 자연을 담아봐 • 활동4 : 우리는 대지 미술가 	디자인
다 같이 돌아, 동네 한바퀴	<p>자신과 생활 공간의 관계를 탐색하여 보고 쾌적한 환경을 모색할 수 있다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 활동1 : 마을을 읽고 소식지 만들기 • 활동4 : 우리들의 학교 공간 바꾸기 	시각 디자인 환경 디자인
우리가 사는 집, 건축	<p>다양한 방법으로 건축의 융합적 특징을 탐색하여 나타낼 수 있다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 활동3 : 일상 재료와 함께 상상하는 집 • 활동4 : 내가 살고 싶은 집 디자인하기 	건축 디자인
문화를 말하는 시각 이미지	<p>생활 속에서 시각 이미지를 찾아 전달 방식을 이해하고 활용하여 관련 주제를 효과적으로 나타낼 수 있다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 활동2 : SNS 포스터 만들기 • 활동3 : 포스터로 표현하는 사춘기 • 활동4 : 감정을 전달하는 인물 이모티콘 • 활동5 : 기능을 한눈에 보여 주는 애플리케이션 아이콘 	시각 디자인
디자인의 탄생	<p>사용자와 대상의 관계를 탐색하고 재료와 용구, 표현 방법의 특징을 이해하여 효과적으로 디자인 할 수 있다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 활동1 : 아이디어에서 시작하는 디자인의 탄생과정 • 활동2 : 모든 사람들을 위한 디자인 • 활동3 : 특별한 날을 위한 의상 디자인 • 활동4 : 업사이클링 가방 디자인 • 활동5 : 개성이 톡톡, 의자 디자인 • 활동6 : 나만의 자동차 디자인 	패션 디자인 제품 디자인
미술문화 산책하기	<p>전시 기획 과정을 알고 친구들과 직접 전시를 기획할 수 있다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 활동4 : 전시 팸플릿 만들기 • 활동5 : 우리 손으로 학교 축제·전시 준비하기 	시각 디자인

미진사의 교과서 목차를 살펴보면 단원구성이 아닌 나열식으로 구성되고, 한 목차마다 4~5개의 다양한 활동을 제시해 주고 있다. 《중학교 미술 ①》은 다양한 분야의 시각 디자인과 융합 디자인으로 분포되어 이론 위주가 아닌 학생들의 작품 위주로 구성되어 있다. 빛으로 그리는 드로잉과 그림자 놀이를 통하여 라이트 아트를 설명하고, 다양한 재료를 사용하여 설치 미술을 통한 융합 디자인을 보여 주고 있으며, 점·선·면을 통하여 다양한 작품을 디자인할 수 있는 활동으로 구성

되어 있다. 그리고 만화와 애니메이션을 통하여 친구를 만화 캐릭터로 디자인하고, 움직이는 이모티콘 그리기, 4컷 만화 그리기를 통하여 스토리텔링의 내용을 제시하고, 시각 디자인의 다양한 활동을 보여주고 있다.

미진사 《중학교 미술 ②》는 《중학교 미술 ①》에서 제외되었던 환경 디자인, 공공 디자인, 제품 디자인, 패션 디자인으로 구성되어 있다. 우리는 대지 미술가라는 활동을 통하여 자연이 주는 아름다움을 살아있는 미술 작품으로 변모시키는 활동을 제시하고, 대지 미술의 나선형 방과제(미국)작품과 이탈리아의 작품을 소개하고 있다. 그리고 도시 재생과 미술의 역할이라는 발전학습을 통하여 환경 디자인의 중요성을 부각하고 있다. 내가 살고 싶은 집 디자인하기 활동을 통하여 건축 디자인의 구조물과 집의 무게를 지탱해야 하는 융합적인 부분을 배울 수 있도록 구성하고 있다. 문화를 말하는 시각 이미지, 디자인의 탄생에서는 포스터 만들기, 이모티콘 만들기, 아이콘 만들기, 간판 디자인, 제품 디자인, 의상 디자인, 가방 디자인, 자동차 디자인이 포함되어 다양하게 디자인 영역을 구성하고 있고, 유니버설 디자인에 대한 예시를 제시하여 환경과 인간을 위한 디자인의 중요성을 강조하고 있다.

(6) 비상교육

비상교육 《중학교 미술 ①, ②》 디자인 영역을 살펴보면 <표 12>과 같다.

<표 12> 비상교육 《중학교 미술 ①, ②》 디자인 영역

	단원명	학습목표 및 학습활동	디자인 영역
①	자연과 나	자연을 활용하여 주제를 창의적으로 표현할 수 있다. • 활동1 : 자연을 활용하여 그리기 • 활동2 : 자연의 색을 담아 표현하기 • 융합 프로젝트 활동 : 우리 학교를 새롭게!	환경 디자인
	소통하는 시각문화	다양한 시각 이미지의 전달 방식을 이해하고 이를 활용하여 소통할 수 있다. • 활동1 : 우리 동네 간판 새롭게 디자인하기 • 활동2 : 시각 이미지로 표현하는 ‘나’	시각 디자인

	느낌과 생각을 자유롭게	창의적 발상법을 활용하여 새로운 표현을 계획할 수 있다. • 활동1 : 생활 속에서 새로운 형상 떠올리기 • 활동2 : 피엠아이 기법으로 새로운 발상하기	시각 디자인
	주제를 찾아서	작품에서 나타난 작가의 표현 의도를 탐색하고 이야기할 수 있다. • 활동1 : 내 머릿속 생각을 주제로 활용하기	시각 디자인
	조형을 시작하다	조형 요소와 원리의 특징을 살려 표현할 수 있다. • 활동1 : ‘점, 선, 면, 색’을 활용한 단어 만들기	시각 디자인
	평면에 그리다	평면 표현의 특징을 알고, 재료의 특성을 살려 표현할 수 있다. • 활동1 : 같은 대상을 다르게 표현하기 • 융합 프로젝트 활동 : 함께하는 세상 만들기	공공 디자인
	삶 속의 디자인	디자인의 조건과 의미를 이해하고 창의적으로 표현할 수 있다. • 활동1 : 상표 디자인 • 활동2 : 내가 입고 싶은 패션 디자인	패션 디자인
	애니메이션	사진의 특징과 표현 효과를 이해하고 다양하게 표현할 수 있다. • 활동2 : 스톱 모션 애니메이션 만들기	시각 디자인
	미술의 흐름	미술의 흐름을 이해하고 작품들을 하나의 테마로 관련지을 수 있다. • 융합 프로젝트 활동 : 작품에서 테마를 읽다	융합 디자인
②	세상과 더불어	미술의 사회적 기능과 역할을 이해하고 창의적으로 표현할 수 있다. • 활동1 : 희망을 전하는 씨앗 엽서 만들기	제품 디자인
	의미를 담은 시각 문화	시각 이미지를 비판적으로 분석하고 의미를 읽을 수 있다. • 활동1 : 패러디로 의미 전달하기 • 활동2 : 광고에 숨은 의미 읽기	시각 디자인
	미술, 융합의 중심	미술에 과학, 수학, 기술 등을 접목하여 융합 능력을 기를 수 있다. • 활동1 : 움직이는 동물 만들기 • 활동2 : 빛의 원리를 활용한 간접 조명 만들기 • 융합 프로젝트 활동 : 우리가 만드는 강남콩채	제품 디자인
	발상과 상상	다양한 발상 방법을 활용하여 창의적으로 표현할 수 있다. • 활동1 : 새로운 발상으로 표현하기 • 활동2 : 공간에 상상 더하기	시각 디자인

어떻게 표현할까	다양한 주제 표현 방법을 활용하여 효과적으로 표현할 수 있다. • 활동1 : 나만의 작품 공책 제작하기 • 활동2 : 하나의 주제를 다양하게 표현하기	제품 디자인
판으로 표현하다	판에 따른 제작 방법의 차이를 알고 생활에 활용할 수 있다. • 활동1 : 스텐실로 생활용품 만들기	제품 디자인
입체, 공간을 확장하다	입체 작품에 나타난 추상 표현의 특징과 방법을 이해하고 표현할 수 있다. • 활동1 : 대상의 특징을 살려 추상으로 표현하기 • 활동2 : 빛과 그림자를 활용한 설치 작품 만들기	공공 디자인
전통화 현대의 만남	다양한 공예의 종류와 특징을 알고 창의적으로 표현할 수 있다. • 활동2 : 염색으로 생활용품 제작하기 • 융합 프로젝트 활동 : 열려라! 예술 시장	제품 디자인
삶 속의 디자인	디자인의 다양한 분야를 알고 특징을 디자인할 수 있다. • 활동1 : 배려를 담은 디자인하기 • 활동2 : 재활용하여 생활용품 만들기	환경, 제품 디자인
새로운 매체와 영상	디지털 영상의 다양한 기법과 표현 효과를 탐색하고 표현할 수 있다. • 활동1 : 관람객과 소통하는 로봇 만들기	융합 디자인
작품과의 만남	다양한 방식의 전시를 기획할 수 있다. • 융합 프로젝트 활동 : 움직이는 미술관	융합 디자인

비상교육 《중학교 미술 ①》은 환경 디자인, 시각 디자인, 공공 디자인, 제품 디자인, 패션 디자인, 융합 디자인으로 구성되어 있다. 환경 디자인에 포함되어 있는 활동을 살펴보면 자연을 활용하여 그리기, 자연의 색을 담아 표현하기로 구성하고, 환경 운동가인 프리덴스라이히 훈데르트바서 (Friedensreich Hundertwasser, 1928~2000)의 블루마우 온천 마을을 제시하여 환경 디자인의 아름다움을 알려주고 있다. 융합 디자인에서는 오페라 ‘라 보엠’공연 무대를 제시하여 호수 위에 설치된 무대에 미술과 음악, 문학, 건축, 무용이 융합 사례를 보여주고 있다. 삶 속의 디자인에서 디자인이 주는 의미를 살펴보게 하고 제품 디자인, 시각 디자인, 캐릭터 디자인, 패션 디자인의 예를 제시하고 있다.

비상교육 《중학교 미술 ②》는 패션 디자인을 제외한 시각 디자인, 제품 디자인, 공공 디자인, 환경 디자인, 융합 디자인이 분포되어 있다. ‘의미를 담은 시각 문화’에서 시각 이미지에 숨은 이미지를 설명하고 다양한 포스터를 예시로 들고 있다. 미술, 융합의 중심에서는 다양한 과목을 미술과 융합하여 보여주고 활동을 통하여 학생들이 직접 모형을 제작하는 활동을 제시하였다. 시각, 제품, 공공, 환경, 융합에 골고루 활동을 제시하여 학생들의 참여를 끌어내고 있다. ‘삶 속의 디자인’에서 공간을 바꾸는 디자인 설명을 제시하고 환경 디자인, 그린 디자인, 유니버설 디자인, 적정 디자인의 예시를 보여주고 있다. ‘새로운 매체와 영상’에서는 새로운 매체의 활용을 이용한 컴퓨터, 로봇, 3D프린터를 사용한 미술에 대해 설명을 통해서 학생들의 흥미를 유발하고 있다.

(7) 아침나라

아침나라 《중학교 미술 ①, ②》 디자인 영역을 살펴보면 <표 13>과 같다.

<표 13> 아침나라 《중학교 미술 ①, ②》 디자인 영역

	단원명	학습목표 및 학습활동	디자인 영역
①	나의 발견	자신의 꿈과 진로를 탐색하여 다양하게 표현할 수 있다. • 활동1 : 이름을 이용한 상상의 마스코트 그리기 • 활동3 : 꿈 상자 만들기	시각 디자인
	더불어 사는 우리	타인과 연결된 존재로서 자신을 인식할 수 있다. • 활동1 : 학교 생활을 캐리커처로 표현하기	시각 디자인
	미술로 융합하는 세계	미술과 다른 분야를 융합한 작품을 제작할 수 있다. • 활동1 : 정다각형을 이용한 테셀레이션 문양 만들기 • 활동2 : 디자인 QR코드 명함 만들기 • 활동3 : 스크래치 게임 만들기	시각 디자인
	조형의 첫걸음	주제 및 표현 의도에 적합한 조형 요소와 원리를 선택하여 창의적으로 표현할 수 있다. • 활동1 : 점, 선, 면으로 그리기 • 활동3 : 공간과 리듬의 원리를 활용하여 평면을 입체로 바꾸기	시각 디자인

	색으로 그리는 세계	색의 느낌과 연상, 배색을 창의적으로 활용하여 작품을 제작할 수 있다. • 활동3 : 만다라를 활용해 색과 놀기	시각 디자인
	색다른 표현	물감의 한계를 벗어나 천, 돌, 낙엽 등의 다양한 소재로 표현할 수 있다. • 활동1 : 다양한 재료를 활용하여 표현하기 • 활동2 : 주변 공간을 활용하여 표현하기 • 활동4 : 바블링 머그잔 만들기 • 활동5 : 팝 아트 자화상 그리기	시각 디자인 제품 디자인
	입체조형의 아름다움	주제와 의도, 목적에 맞는 판화 기법을 창의적으로 활용하여 작품을 제작할 수 있다. • 활동4 : 스텐실로 생활용품 꾸미기	제품 디자인
	디지털과 미술의 만남	뉴 미디어를 활용한 작품을 제작할 수 있다. • 활동1 : 3D프로그램을 이용한 현대 건축 디자인하기 • 활동2 : 디지털 추상화 제작하기 • 활동3 : 디지털 몽타주 제작하기	융합 디자인
	문자 향과 목향의 멋	문자를 활용한 조형 예술에 대하여 이해하고, 조형미를 살려 개성 있는 작품을 제작할 수 있다. • 활동2 : 나만의 서체와 이미지를 결합하여 공익 광고 제작하기	시각 디자인
	일상 속의 디자인	우리 사회의 미래를 예측하며 창의적 조형미를 갖춘 디자인을 제안할 수 있다. • 활동1 : 정보를 전달하는 아이콘 디자인하기 • 활동2 : 나만의 의미를 담은 신발 디자인하기 • 활동3 : 학교 공간을 알려 주는 표지판 디자인하기	시각 디자인 제품 디자인
	눈에서 마음으로	미술 작품을 다양한 측면에서 해석해 보고 자신의 생각을 설명하거나 글로 표현할 수 있다. • 프로젝트 활동 : 화가 집중 탐구 이렇게 해요	
	미술관이 살아있다	작품의 특성과 관람자의 역할, 동선을 고려한 전시회를 기획할 수 있다. • 활동1 : 문화 예술 공간 예절 픽토그램 만들기 • 활동2 : 개인전 안내장 제작하기 • 프로젝트 활동 : 학교 축제 기획하기	시각 디자인
②	나를 둘러싼 시각 문화	매체의 특성을 고려한 시각 문화 사례를 제안할 수 있다. • 활동1 : 생활 속의 시각 문화 살펴보기	시각 디자인
	가상 공간 속으로	주변 사물을 이용하여 가상 공간을 만드는 방법	융합

	을 설명할 수 있다. • 활동1 : 홀로그램 프로젝트 만들기	디자인
미술과 다양한 문화	미술과 다양한 분야의 융합을 이해할 수 있다. • 활동1 : 웹으로 융합 사례 발표 보고서 작성하기	융합 디자인
공간 속의 입체 표현	새로운 재료와 기법으로 확장된 입체 표현의 특징을 이해할 수 있다. • 활동 : 공공장소로 나간 예술 알아보기	공공 디자인
새로운 매체와 미술의 변화	사진과 영상에 대한 이해를 통해 새로운 매체로서의 의미를 찾을 수 있다. • 활동1 : 유쾌한 상상으로 연출 사진 찍어보기 • 활동3 : 눈높이를 달리하여 찍은 사진들을 연결해서 보기	융합 디자인
인간을 위한 디자인	디자인을 하기 위해서 고려해야 할 조건을 설명할 수 있다. • 활동1 : CIP디자인 알아보기 • 활동2 : 지속 가능한 디자인 탐색하기 • 프로젝트 활동 : 미래의 학교를 디자인해 보자!	융합 디자인

아침나라 《중학교 미술 ①》은 4단원으로 구성되었고, ‘나의 발견’에서 나를 표현하는 시각 디자인에 속하는 마스코트 그리기, 꿈 상자 만들기를 활동으로 제시하고 있다. 미술로 융합하는 세계에서 융합할 수 있는 분야에 대한 예를 보여주며 테셀레이션과 QR코드를 사용한 명함 만들기 등 미술과 융·복합 활동을 통하여 학생들의 창작을 다양한 디자인에 접근할 수 있도록 제시하고 있다. ‘디지털과 미술의 만남’에서 3D프린터를 활용한 현대 공예 제작하기 활동을 통하여 3D프린터의 기능을 설명해주고 재미를 더해 주고 있다. ‘일상 속의 디자인’에서는 다양한 디자인의 종류를 설명하고 다양한 표현활동을 통하여 학생들이 다양한 디자인에 흥미를 느낄 수 있도록 제시하고 있다. 그리고 표면디자인이라는 다른 교과서에서 다루지 않은 부분을 더해 설명하고 있다.

아침나라 《중학교 미술 ②》는 패션 디자인을 제외한 환경 디자인, 시각 디자인, 융합 디자인, 공공 디자인, 제품 디자인으로 구성되어 있다. 첫 단원에서는 환경, 시각, 융합 디자인을 보여주고, 지구촌 문화와 상징을 통해 각 도시의 축제와 시각문화를 설명하고 있다. ‘가상 공간 속으로’ 단원에서는 컴퓨터 그래픽, 3D 홀로그램, 3D 안경으로 보는 세상을 설명하며 가상 미술관 체험, 가상 캠퍼스 등

을 보여주고 효과적인 뉴미디어 매체를 활용하여 우리의 시각, 촉각, 청각을 통해서 입체적인 감상이 가능한 미술 분야가 전시되고 있음을 설명하고 있다. ‘새로운 매체와 미술의 변화’ 단원을 통하여 뉴미디어 아트 특징을 설명하고 제프리 쇼의 작품세계를 제시하여 미술과 현대 과학의 융합을 통하여 경계가 사라지고 있는 미술의 다양한 분야에 대하여 감상자의 새로운 해석을 할 수 있게 했다. ‘인간을 위한 디자인’ 단원에서는 광고 디자인, 포스터 디자인, 인포그래픽, 캐릭터 디자인, 일러스트레이션, 인간 중심 디자인, 감성 디자인, 유니버설 디자인, 서비스 디자인, 에코 디자인, 공공 디자인에 대한 설명을 통하여 학생들이 다양한 디자인의 개념을 쉽게 알 수 있도록 하였고, 디자인의 역사를 통하여 어떻게 디자인이 발전되어 왔는지 제시하고 있다.

(8) 천재교과서

천재교과서 《중학교 미술 ①, ②》 디자인 영역을 살펴보면 <표 14>과 같다.

<표 14> 천재교과서 《중학교 미술 ①, ②》 디자인 영역

	단원명	학습목표 및 학습활동	디자인 영역
①	기호와 상징	기호와 상징의 다양한 의미 전달 방식을 이해할 수 있다. • 활동 : 나만의 모바일 이모티콘 만들기	시각 디자인
	발상, 생각의 날개	표현 의도에 적합한 주제를 탐색하여 표현할 수 있다. • 활동 : 일상에서 발견하는 즐거움	시각 디자인
	조형 요소와 원리의 탐색	조형 요소의 원리를 활용하여 표현의도를 효과적으로 표현할 수 있다. • 활동 : 평면에서 입체로, 종이 입체 조형	입체 디자인
	빛과 움직임	미디어 매체를 활용하여 창의적으로 표현할 수 있다. • 활동 : 셀 애니메이션 제작하기	시각 디자인
	작품과의 만남	미술용어와 지식을 활용하여 작품이 주는 느낌과 자신의 생각을 설명할 수 있다. • 활동 : 작품 감상 상자 만들기	제품 디자인
	디자인의 탄생	의도에 적합한 디자인의 제작 과정을 이해할 수 있다.	시각, 제품 디자인

		<ul style="list-style-type: none"> • 활동 : 아이디어를 실제 디자인으로 구체화하는 과정을 알아보자. 	
	정보를 전달하는 디자인	<p>시각 디자인의 제작 과정을 알고 효과적으로 목적과 의도를 전달할 수 있다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 활동1 : 20년 후, 나는 어떠한 모습일까? • 활동2 : 나의 이야기책 만들기 • 활동3 : 원근법을 이용한 학교생활 공익 광고 만들기 • 프로젝트 활동 : 레스토랑 부탁해 	시각, 제품 디자인
	옛 생활의 아름다움	<p>전통 공예기법을 활용하여 생활용품을 제작할 수 있다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 활동 : 한지로 생활용품 만들기 	제품 디자인
	점과 획의 조화, 서예	<p>서예의 다양한 표현 방법을 탐색하여 효과적으로 표현할 수 있다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 활동 : 캘리그래피로 티셔츠 디자인하기 	패션 디자인
②	나를 둘러싼 환경	<p>생태 환경을 주제로 한 미술을 탐색하고 주변 환경에 대한 느낌과 생각을 시각적으로 표현할 수 있다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 활동 : 미술로 전하는 환경 메시지 	환경 디자인
	시각문화의 소통방식	<p>다양한 매체를 활용한 시각문화의 의미 전달 방식을 탐색할 수 있다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 활동1 : 광고 다시 쓰기 • 활동2 : 친구의 이야기에 귀 기울이기 	시각 디자인
	미술, 더하기	<p>다양한 분야의 지식과 미술을 융합하여 새로운 표현 방식을 탐색할 수 있다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 활동1 : 융합 미술 작품 만들기 • 프로젝트 활동 : 구석구석 우리 동네 알기 	융합 디자인
	조형 요소와 원리의 활용	<p>조화를 이루는 조형 요소와 원리를 활용하여 주제를 효과적으로 표현할 수 있다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 활동1 : 종이컵에 조형 요소와 원리 담기 • 활동2 : 학교 내 환경 조형물 만들기 	제품, 공공 디자인
	표현의 끝없는 확장	<p>새로운 방법으로 표현 매체를 실험하여 창의적으로 표현할 수 있다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 활동 : 움직이는 미술 작품 만들기 	융합 디자인
	가치있는 디자인	<p>다양한 목적과 의도를 가진 제품 디자인의 특징을 이해할 수 있다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 활동1 : 미래, 학교에 생길 것 같은 물건은? • 활동2 : 특명! 달걀 지키기 • 활동3 : 내가 만드는 착한 디자인 	제품 디자인

환경과 건축	<p>다양한 종류의 환경 디자인을 위한 제작 과정을 계획하고 공간을 디자인할 수 있다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 활동1 : 나만의 공간 디자인하기 • 활동2 : 나의 꿈을 담은 집 만들기 • 프로젝트 활동 : 작은 변화, 아름답고 즐거운 우리 학교 	환경 디자인
손으로 만드는 즐거움	<p>다양한 공예기법에 따른 제작 과정을 계획하고 생활에 필요한 공예 작품을 제작할 수 있다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 활동 : 나무 지팡이 만들기 	제품 디자인
전통과 현대미술의 만남	<p>전통미술의 재료와 기법을 새로운 방식으로 활용하여 창의적으로 표현할 수 있다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 활동1 : 전통회화 재료로 다양한 표현하기 • 활동2 : 전통 미술 새롭게 바꾸기 	

천재교과서 《중학교 미술 ①》은 7단원으로 이루어져 있고, 시각 디자인과 제품 디자인으로 구성되어 있다. ‘빛과 움직임’ 단원에서 빛과 레이저로 미술 작품을 창작 할 수 있는 예를 제시하고 있고, 비디오 아트와 창시자 백남준에 대한 설명을 보여주고 있다. ‘세상을 디자인하다’ 단원에서는 디자인이 탄생하는 과정을 통해 아이디어를 실제 디자인으로 구체화하는 과정을 설명하고 있다. 프로젝트 활동으로 레스토랑을 부탁해 주제를 통하여 다양한 마크, 로고, 캐릭터, 색상 등 디자인의 구성을 할 수 있도록 제시하고 있다.

천재교과서 《중학교 미술 ②》는 환경 디자인, 시각 디자인, 융합 디자인, 제품 디자인으로 구성되었다. ‘표현의 끝없는 확장’ 단원에서는 움직이고 반응하는 미술을 설명하고 예를 들어 학생들의 흥미를 유발하고 움직이고 반응하는 키네틱 아트의 동력 원리와 인터랙티브 아트를 설명하고 있다. 중간에 읽을거리를 통하여 환경 운동가인 훈데르트바서의 훈데르트바서 하우스가 가지는 의미와 환경 디자인의 중요성에 대해 제시하고 있다. ‘세상을 디자인하다’ 단원에서는 다양한 디자인을 제시하여 학생들이 제품, 포장, 패션 디자인의 내용을 이해하고 유니버설 디자인의 7원칙을 제시하여 생활 속 숨겨진 유니버설 디자인을 생각해 볼 수 있도록 구성하고 있다. 환경과 건축 단원에서는 실내 환경의 중요성을 알고 실내 디자인의 효과적으로 구성하기 위한 동선과 고려할 점을 설명하고 있다.

(9) 해냄에듀

해냄에듀 《중학교 미술 ①, ②》 디자인 영역을 살펴보면 <표 15>과 같다.

<표 15> 해냄에듀 《중학교 미술 ①, ②》 디자인 영역

	단원명	학습목표 및 학습활동	디자인 영역
①	함께 만들어 가는 환경	인간과 다양한 환경의 관계를 탐색하고 발표할 수 있다. • 활동 : 환경 개선 아이디어 시각화하기 • 프로젝트 활동 : 학교를 밝히자	환경 디자인
	이미지로 소통하다	시각 문화 속에서 이미지의 다양한 전달 방식을 이해하고 활용할 수 있다. • 활동 : 나만의 이모티콘으로 소통하기 • 프로젝트 활동 : 나도 프레젠테이션 전문가	시각 디자인
	미술, 다양한 분야와 만나다	미술적 요소가 생활에 활용된 사례를 알고 미술과 생활의 융합 방안을 모색할 수 있다. • 활동 : 생활용품에 미적 요소 활용하기	제품 디자인
	디자인, 문제를 해결하다	생활 속의 다양한 문제를 인식하고 디자인을 활용한 해결 방안을 모색할 수 있다. • 활동 : 디자인으로 문제 해결하기	시각, 제품 디자인
	미술, 세상을 바꾸다	미술이 다양한 분야와 융합하여 우리 생활에 변화를 주는 사례를 탐색할 수 있다. • 활동 : 몸으로 하는 미술-함께하는 플래시몹 • 프로젝트 활동 : 나도 의상 디자이너	융합, 패션 디자인
	미술관이 우리에게 말을 걸다	학교 공간과 규모를 고려하여 다양한 방식으로 전시회를 기획할 수 있다. • 활동 : 도전! 큐레이터 • 프로젝트 활동 : 내가 만드는 미술관	융합 디자인
	아름다운 우리미술, 시대속에 꽃피다	우리나라의 문화유산 속에 담긴 미적 특성을 설명할 수 있다. • 활동 : 전통 미술에 제품 디자인 입히기	제품 디자인
	도전과 모험으로 변화해 온 서양미술	서양 미술의 시대적, 지역적, 사회적 배경을 설명할 수 있다. • 활동 : 문자 디자인으로 표현하는 작가의 작품세계	시각 디자인
②	표현의 창의적 발상	표현 의도에 적합하게 창의적으로 발상할 수 있다. • 활동 : 사물에 발상 더하기	시각 디자인

	<ul style="list-style-type: none"> 프로젝트 활동 : 인물 속 우리들 세상 	
아름다움의 비밀	<p>주제의 특징과 표현 의도를 살려 조형 요소와 원리를 시각적으로 표현할 수 있다.</p> <ul style="list-style-type: none"> 활동 : 어휘를 시각화하기 	시각 디자인
생각이 작품이 되기까지	<p>주제에 적합한 작품의 표현 과정을 계획하고 점검할 수 있다.</p> <ul style="list-style-type: none"> 활동 : 개성있는 프로세스폴리오 만들기 	시각 디자인
자연에서 일상으로	<p>자연 속에서 이루어지는 다양한 표현 방법을 탐색하여 새로운 발상으로 작품을 제작할 수 있다.</p> <ul style="list-style-type: none"> 활동 : 생활 속 사물을 연결하기 	융합 디자인
문자, 아름다움을 두드리다	<p>주제와 의도에 적합한 표현 매체를 선택하여 문자를 표현할 수 있다.</p> <ul style="list-style-type: none"> 활동 : 그림 글자 제작하기 	시각 디자인
만화와 애니메이션이 펼치는 이야기	<p>만화와 애니메이션의 다양한 활용 분야를 탐색하고 새로운 용도로 표현할 수 있다.</p> <ul style="list-style-type: none"> 활동 : 스톱 모션 애니메이션 만들기 	시각 디자인
렌즈로 또 다른 세상을 느끼다	<p>영상과 미디어 아트의 특징을 이해하고 표현 매체로 활용할 수 있다.</p> <ul style="list-style-type: none"> 활동 : 현재의 나, 미래의 나와 함께 서다 프로젝트 활동 : 빛으로 그려요 	융합 디자인
의미와 정보를 전달하는 디자인	<p>전달하고자 하는 정보를 시각화하여 창의적으로 디자인할 수 있다.</p> <ul style="list-style-type: none"> 미래의 우리 회사 아이덴티티 디자인 	시각 디자인
삶의 질을 개선하는 디자인	<p>생활 속에서 개선이 필요한 제품을 찾아 쓸모 있고 아름답게 디자인할 수 있다.</p> <ul style="list-style-type: none"> 활동 : 할아버지와 할머니를 위한 실버 디자인 	제품 디자인
실용성과 아름다움의 만남, 공예	<p>다양한 재료를 활용하여 개성 있고 실용적인 공예품을 제작할 수 있다.</p> <ul style="list-style-type: none"> 톡톡 튀는 목걸이 만들기 	제품 디자인
건축, 삶 속에 스미다	<p>생활 환경을 개선할 수 있는 건축물을 구상하고 설계할 수 있다.</p> <ul style="list-style-type: none"> 활동 : 학교 모형 제작하기 프로젝트 활동 : 우리 학교를 디자인하다 	환경 디자인

해냄에듀 《중학교 미술 ①》은 ‘이미지로 소통하다’ 단원에서 픽토그램과 이모티콘의 특징을 설명하고, 학생 활동 나만의 이모티콘 만들기를 통하여 자신의 상

황과 감정을 나타내는 이모티콘으로 친구들과 소통할 수 있는 시각 디자인을 구성하고 있다. ‘디자인 문제를 해결하다’ 단원에서는 생활 속 문제를 해결하는 디자인을 설명하고 학생 주변에 문제를 해결할 수 있는 아이디어를 통하여 중학교 디자인 개선 예시를 보여주고 있다. 초등학생들의 안전을 지켜주는 엘로카펫과 스마트 보완등의 예를 제시하여 범죄 예방 디자인, 셉테드(CPTED)에 대해 설명하고, 문자 디자인을 제시하여 작가의 특징을 살리는 시각 디자인을 통하여 서양 미술 작품의 세계를 알고 디자인으로 표현할 수 있도록 제시하고 있다.

해냄에듀 《중학교 미술 ②》는 ‘표현의 창의적 발상’ 단원에서 발상 방법을 설명하고, 발상의 방법 중 스캬퍼와 마인드맵을 제시하여 창의적 발상을 할 수 있도록 구성하고 있으며, ‘자연에서 일상으로’ 단원에서는 일상 환경에서 볼 수 있는 생체 모방 디자인에 대한 설명을 통하여 사물을 관찰하고 생각하는 활동을 제시하고 있다. ‘의미와 정보를 전달하는 디자인’ 단원에서 광고 디자인, 포장 디자인, 일러스트레이션, 웹 디자인, 아이덴티티 디자인, 캐릭터 디자인으로 구성하고, 다른 교과에서 설명하지 않았던 웹 디자인이 설명되고 있다. ‘건축 삶 속에 스미다’ 단원에서는 건축에 대한 이해를 하고 프로젝트 활동을 통해서 학교를 디자인하는 학교에 대한 긍정적 이미지를 인식시키고, 상호 소속감 유발을 위한 학교 정체성 디자인 SI(School Identity) 대하여 설명하고 활동을 구성하고 있다.

3. 중학교 디자인 교육의 개선방향

2015 개정 중학교 미술 교과서 인정도서 중 총 9종을 선택하여 디자인 영역을 분석한 결과를 바탕으로 문제점을 파악할 수 있었다. 연구 분석을 통하여 다음과 같은 디자인 교육의 방향을 도출하였다.

첫째, 출판사별 디자인 영역 페이지 수의 분포가 다양하여 디자인 영역을 비교하는데 어려움이 다소 있었다. 디자인 영역별 페이지를 살펴보면 《중학교 미술 ①》은 아침나라가 47.8% 가장 높은 비율을 차지하고, 가장 낮은 미진사 17.8%의 차이는 무려 30%의 차이를 보이고 있었다. 평균 디자인 영역이 29.9%로 나타나 있어 가장 적은 17.8%를 비교했을 때 12.1%가 부족하게 나타났다. 그리고 《중학교 미술 ②》에서는 해냄에듀가 53.6%로 디자인 영역이 가장 많이 구성하고 있었고, 가장 낮은 교학도서 20%의 차이는 33.6%의 차이를 보이고 있었다. 평균 디자인 영역이 35.4%와 비교 했을 때 15.4%가 부족하게 나타났다. 이를 통하여 디자인 영역에 대한 교과서별 페이지 수를 균형 있게 조절해야 하며, 디자인 영역의 비율이 부족한 교과는 균형 있는 분포를 위해서 디자인 영역의 확대를 통하여 고르게 분배해야 할 필요성이 있었다.

둘째, 디자인 영역의 분포를 살펴보면 주로 시각 디자인과 환경 디자인으로 구성되어 있었다. 그중 시각 디자인이 다른 디자인 영역보다 가장 많은 분포를 보여주고 있었고, 시각 디자인에 포함되는 디자인을 구성하여 주로 소통하고 주변에서 볼 수 있는 시각문화를 통해서 디자인에 관해 설명하며 활동을 제시하고 있었다. 그리고 미래사회의 변화하는 환경에 적응하기 위한 융합 디자인과 환경 디자인에 관한 관심이 높아지면서 유니버설 디자인, 그린 디자인, 걱정 디자인에 대한 설명과 친환경 디자인 활동을 통하여 다양한 생활 쓰레기를 활용한 활동을 제시하고 있었다. 이는 교과서마다 비슷한 환경 디자인의 예시를 제시하고 있었고, 학생 활동 부분에서도 교과서마다 유사한 활동을 제시하고 있어서 디자인 영역에 관한 교과서의 차별성을 두고 환경 디자인뿐만 아니라 다른 디자인 영역 부분에서도 교과서의 좀 더 다양하고 차별성 있는 예시를 통하여 학생들이 활동을 풍부하게 할 필요성이 있었다.

셋째. 중학교 미술 교과서의 집필진의 직업군과 전공에 대해 분석하였다. 집필진의 직업군은 중학교 교사, 고등학교 교사, 교감·교장, 교수, 기타로 분석한 결과 중학교 교사의 비중이 다소 높아야 하는 교재이지만 중학교 교사의 비중이 없거나, 고등학교 교사의 비중이 높게 나온 교과도 있었다. 이는 교과서의 특성상 중학생 교과서라는 점을 인식했을 때 중학교 선생님들의 학교 현장에서 느낄 수 있는 전문성에 대한 교육을 차별성으로 두어 중학교 교사의 비중을 확대해야 할 필요성을 느꼈다. 또한, 집필진의 전공은 동양화, 서양화, 디자인, 조소, 응용미술, 미술교육, 기타로 구분하여 분석한 결과 서양화와 미술교육 전공이 가장 많은 비중을 차지하고 있었고, 특정 교과서에는 디자인 전공이 한 명도 없는 경우가 있어 집필진의 디자인 전공이 다소 부족함을 확인할 수 있었다. 디자인 영역을 집필하는데 다른 교과와 비교했을 때 전문성이 다소 떨어지는 경향을 보일 수 있어 디자인 영역을 고르게 분포하기 위하여 디자인 전공자의 분배가 적절하게 이루어져야 할 것이다.

넷째, 디자인 영역의 내용을 살펴보면 디자인 교육은 기존의 형식적이고 정형화되어 있는 문제를 해결해 나가고 창의적인 발상을 통해서 유연한 생각과 사고능력을 키울 수 있게 하는 장점이 있다는 사실을 알 수 있다. 이러한 디자인 교육은 수업시간에 형식적인 내용에 치우치는 것이 아니라 수업 과정에서 문제를 해결하기 위해 자기 주도적으로 참여하고 소통하는 교육 중심의 미술 작품을 완성하는 것이라 할 수 있으므로 학생들 스스로 생각할 수 있는 사고력을 신장시킬 수 있는 디자인 영역별 분야를 다양하게 구성해야 할 것이다.

다가오는 미래사회에서 빠르게 변화하는 환경에 적응하기 위한 생활에서 만날 수 있는 다양한 문제를 해결해 나가고 학생 스스로 생각하고 고민하는 과정을 거치면서, 능동적이고 자발적으로 생각할 수 있는 능력을 키울 수 있는 창의·융합 디자인 수업을 통하여 학생 스스로 문제를 이해하고 방법을 해결해 나가는 과정을 풀어가는 문제해결 능력을 키울 수 있는 학생을 길러내기 위한 디자인 영역의 다양한 분배를 통하여 디자인 교육이 이루어져야 하겠다.

IV. 결론

21세기 미래사회에서 미술교육의 핵심적인 방향 설정은 생각하고, 문제를 해결해 나가는 능력을 키우기 위한 데 목적이 있다. 문제를 해결해 나가는 능력과 생각하게 하는 미술교육의 가장 바탕이 되는 교육이 창조적인 사고 능력을 키울 수 있는 디자인 교육이라 할 수 있다. 디자인 교육은 창의성을 끌어내고 문제를 풀어나가는 과정에서 유연한 사고를 할 수 있도록 하는 데 중점을 두는 교과서의 내용으로 우리가 삶을 살아가는 데 있어서 창의성을 발휘할 수 있는 원동력의 기초가 되는 가치 있는 교육이다.

이에 본 논문은 중학교 디자인 교육의 필요성과 중요성을 인식하고자 2015 개정 미술 교과서 총 9종을 바탕으로 디자인 영역을 연구·분석하였다. 이를 통하여 개선할 문제점을 살펴보고, 그에 따른 디자인 교육을 활성화를 위한 개선방안을 도출한 결론은 다음과 같다.

첫째, 미술 교과서의 디자인 영역을 살펴보면 정보화 시대에 따라 디자인 교육의 중요성을 이해하고 있는 사실을 알 수 있다. 이는 21세기 시대적 흐름에 맞춰 디자인 교육이 학생들의 창조적인 사고를 하는데 가장 대표적인 교과 중 하나라는 점을 일깨우며, 일상생활에서 필요한 문제해결을 위한 능력을 키우는 디자인 교육에 초점을 두고 디자인 영역의 비중을 확대해야 할 필요성이 있다.

둘째, 디자인 영역에서 시각 디자인과 환경 디자인이 많은 비중을 차지하고 있었다. 미래사회에 적응하기 위해서는 다양한 측면에서 발생하는 문제를 해결하기 위한 디자인의 다양한 분야에 접근할 수 있는 차별되는 수업을 통하여 2015 개정 미술과 교육과정의 역량에 맞춘 디자인 교육이 가지는 본래의 의의에 충실한 다양성을 갖춘 디자인 교육이 확대해야 한다.

셋째, 중학교 미술 교과서라는 점을 인식했을 때 집필진의 중학교 교사의 비중과 디자인 전공자가 부족하게 분포되어 있음을 확인할 수 있었다. 이에 중학교 미술 교과서의 전문적이고 효율적인 디자인 수업을 구성하기 위하여 집필진의 중학교 교사와 디자인 전공자의 분배가 적절하게 이루어져야 할 필요가 있다.

넷째, 중학교 디자인 교육은 문제의 발견과 이를 해결하는 과정에서 구체적으로 결과물이 눈에 보이는 교과라 할 수 있다. 수업을 통한 학습의 효과는 협동심과 자신감, 탐구력 등을 향상하는 것을 바탕으로 학생 스스로 표현하고 탐구하는 자아를 발견하기 위한 디자인 영역에 다양한 과목을 적용한 융합 수업을 확대할 필요가 있으며, 교사는 수업의 방향을 학생 중심의 개방적인 열린 수업이 이뤄질 수 있도록 해야 한다.

본 연구는 2015 개정 미술 교과서 디자인 영역을 연구·분석하는데 있어 청소년기의 중학교 디자인 교육이 개성 있고 창의적이며, 단지 미술교육의 일부분이 아닌 타 과목과의 융합을 통하여 디자인 영역의 균형 감각을 찾아가야 한다는 것을 확인할 수 있었다. 이에 디자인 영역의 다양한 타 교과 지식에 대한 융합과 학습 내용에 대하여 환경의 변화 속에서 문제해결 능력을 함양시킬 수 있는 차별성 있는 디자인 영역을 위한 학습방법을 개발하고 보급하여 학생 스스로 변화에 적응하고 문제해결을 할 수 있는 디자인 교육이 이루어지기를 바란다.

참 고 문 헌

<단 행 본>

- 임정기 외 2인(2006), 「미술교육의 이해와 방법」, 예경.
한국미술교과교육학회(2009), 「미술교육 이론의 탐색」, 예경.
홍후조(2021), 「알기 쉬운 교육과정」, 학지사.
알렉스 콜스(2013), 「디자인과 미술」, 장문정·박활성 역(2013), 워크룸프레스.

<교 과 서>

- 김선아 외 7인(2018), 「중학교 미술①」, 천재교과서.
김선아 외 7인(2018), 「중학교 미술②」, 천재교과서.
김인규 외 12인(2018), 「중학교 미술①」, 미진사.
김인규 외 12인(2018), 「중학교 미술②」, 미진사.
김형숙 외 7인(2018), 「중학교 미술①」, 교학도서.
김형숙 외 7인(2018), 「중학교 미술②」, 교학도서.
박성식 외 9인(2018), 「중학교 미술①」, 다락원.
박성식 외 9인(2018), 「중학교 미술②」, 다락원.
서예식 외 23인(2018), 「중학교 미술①」, 해냄에듀.
서예식 외 23인(2018), 「중학교 미술②」, 해냄에듀.
연혜경 외 6인(2018), 「중학교 미술①」, 미래엔.
연혜경 외 6인(2018), 「중학교 미술②」, 미래엔.
정현일 외 5인(2018), 「중학교 미술①」, 비상교육.
정현일 외 5인(2018), 「중학교 미술②」, 비상교육.
최정아 외 7인(2018), 「중학교 미술①」, 아침나라.
최정아 외 7인(2018), 「중학교 미술②」, 아침나라.
최찬경 외 5인(2018), 「중학교 미술①」, 금성출판사.
최찬경 외 5인(2018), 「중학교 미술②」, 금성출판사.

<학 술 논 문>

박은덕(2003), 「미술과 목표 및 내용 체계의 방향」, 미술교육논총, 제17권.

이성도·박상돈(2018), 「2015 개정 미술과 교육과정의 ‘내용 체계 및 성취 기준’
에 관한 고찰」, 미술교육논총.

윤중식(2005), 「중학교 디자인 교육에 관한 연구」, 브랜드디자인학연구, 제5호.

<학 위 논 문>

강나래(2019), 「2015 개정 교육과정 중학교 미술 교과서 디자인 영역 분석」,
공주대학교 교육대학원 석사학위논문.

이미영(2011), 「중학교 미술교과서에 수록된 디자인영역 비교 및 분석」,
인천대학교 교육대학원 석사학위논문.

이정현(2019), 「중학교 디자인 교육에서 체험영역의 개선 방향에 관한 연구」,
건국대학교 예술디자인대학원 석사학위논문.

<기 타 문 헌>

교육부(2015), 「2015 중학교 교육과정」.

교육부(2015), 「2015 개정 미술과 교육과정」.

교육부(2015), 「2015 개정 교육과정 총론 해설」.

서예식 외 23인(2018), 「중학교 미술 교사용 지도서①」, 해냄에듀.

<ABSTRACT>

Middle School Art Textbook Design Area Analysis

Go Gyeong Seo

Department of Art Education Major

Graduate School of Education, Jeju National University, Jeju, Korea

Supervised by Professor Seong-Jin Park

The future society can be said to be the information age in which countless amounts of information are pouring out due to the development of a rapidly changing environment. Cultivating talents who can actively adapt to this information age and create new things through various ideas and challenges has begun to appear as the center of education.

Middle school design education is a valuable education that is the basis of the driving force for creativity in human life, aiming for visual communication ability, creative fusion ability, aesthetic sensitivity, art culture understanding ability, and self-directed learning ability. This design education aims to nurture creative convergence talents required in the direction of the 2015 revised curriculum. It places importance on the educational direction that can help people learn and respect the world culture.

The purpose of this thesis is to research and analyze how the design area is structured in order to prepare a plan for the necessity and importance of design education based on a total of 9 certified books among the 2015 revised middle school art textbooks.

The purpose of this study was to understand the meaning of middle school art education and the changes in Korean art education curriculum, and to examine the 2015 revised art education curriculum. And the 2015 revised middle school art textbook design area for the concept and necessity of design education was analyzed to find the direction of middle school design education.

Through research and analysis on the 2015 revised art textbook design area, directions for revitalization of design education were derived as follows.

First, looking at the ratio of the design area of the art textbook, it was confirmed that it was lacking compared to other areas, and in order to improve this, it should be expanded by balancing the design area.

Second, as a result of analyzing the design area, the proportions of visual design and environmental design were the most distributed. Therefore, the distribution of any one design area should be distributed with a similar weight.

Third, considering that it is a middle school art textbook in the composition of textbooks, it is necessary to expand the proportion of middle school teachers and the majors of the writing staff.

Fourth, middle school design education should form a differentiated design education system with respect to the fusion of knowledge of other subjects and learning contents.

Through this study, by recognizing and improving the limitations of the design field, the activation of design education that enables students to actively adapt to changes in the future society and solve problems on their own based on various thinking skills should be more emphasized.