



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

제주지역 중학교 디자인
교육 현황

- 설문조사를 중심으로 -

제주대학교 교육대학원

미술교육전공

오 은 혜

2023년 8월

제주지역 중학교 디자인 교육 현황

- 설문조사를 중심으로 -

지도교수 손 일 삼

오 은 혜

이 논문을 교육학 석사학위 논문으로 제출함

2023년 6월

오은혜의 교육학 석사학위 논문을 인준함

심사위원장 이 승 수 (서명)

위 원 손 일 삼 (서명)

위 원 강 민 석 (서명)

제주대학교 교육대학원

2023년 6월

Current status of Middle school Design

Education in Jeju

- Focused on the Survey -

Eun-Hye Oh

(Supervised by professor Il-Sam Son)

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

2023. 6.

This thesis has been examined and approved.

Thesis director, Seung-Soo Lee, Prof. of Art Education

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

Thesis director, Min-Seock Kang, Prof. of Art Education

.....
Date

Department of Art Education

GRADUATE SCHOOL OF EDUCATION

JEJU NATIONAL UNIVERSITY

<국문초록>

제주지역 중학교 디자인 교육 현황
- 설문조사를 중심으로 -

오 은 혜

제주대학교 교육대학원 미술교육전공
지도교수 손 일 삼

본 연구는 디자인 교육의 현황 및 교육과정 선행연구를 토대로 설문지를 작성하고 제주지역 미술 교사 17명을 대상으로한 설문조사를 통해 중학교 디자인 교육이 실제 교육 현장에서 어떻게 이뤄지고 있는지 현황을 파악하고 문제점을 확인하여 이에 대한 개선방안을 제안하고자 실시되었다.

I 장에서는 연구의 목적을 밝히고, 연구의 내용 및 방법을 살펴보았으며, II 장에서는 디자인 교육 제도에 대한 심도 있는 이해를 위해 제1차 교육과정부터 2022 개정 교육과정에 이르는 한국의 정규 중학교 교육과정의 역사와 국내 디자인 교육 관련 선행연구 등 문헌 연구를 하였다. III 장에서는 제주도 내 중학교 현직 미술 교사 17명을 대상으로 디자인 교육 내용에 관련해 설문지를 구성하여 현장 설문조사를 실시하고 응답 내용 분석하였다. 그 결과를 바탕으로 IV 장에서는 디자인 교육의 개선을 위한 방안을 크게 네 가지 범주로 정리하여 제시하였다.

본 연구를 통하여 중학교에서 학습자들이 디자인의 올바르고 확장된 가치를 바로 알고 실천할 수 있는 자질을 함양하기 위해서는 현장에서 이뤄지는 디자인 교육의 개선이 시급하다는 것을 확인할 수 있었으며, 이러한 연구 결과를 바탕으로 디자인 영역의 현실적인 가이드라인 제작과 자유학기제를 활용한 디자인 전문 강사를 초빙한 프로그램 수업미술 교사들의 역량을 강화하기 위한 행정적 지원, 교내 디자인 관련 설비의 재정적 시스템 정립의 개선 방안이 도출되었다.

* 본 논문은 2023년 8월 제주대학교 교육대학원 위원회에 제출된 교육학 석사학위 논문임.

목 차

| | |
|--------------------------------------------|----|
| <국문초록> | i |
| I . 서 론 | 1 |
| 1. 연구의 필요성 및 목적 | 1 |
| 2. 연구의 내용 및 방법 | 2 |
| II . 디자인 교육의 이해와 교육과정 | 3 |
| 1. 디자인 교육의 이해 | 3 |
| 2. 국가 교육과정에서의 디자인 교육과정 변천 | 8 |
| 3. 현행 미술과 교육과정과 2022 개정 미술과 교육과정의 이해 | 18 |
| III . 제주지역 디자인 교육의 현황 및 개선방안 | 25 |
| 1. 설문조사 절차와 방법 | 25 |
| 2. 설문조사 결과 및 분석 | 28 |
| 3. 도내 중학교 디자인교육 개선방안 | 52 |
| IV . 결론 | 54 |
| 참고문헌 | 56 |
| 부록 | 59 |
| <ABSTRACT> | 61 |

표 목 차

| | |
|-------------------------------------------|----|
| <표 1> 디자인산업 통계조사에 따른 디자인 분야 | 5 |
| <표 2> 디자인분류체계 재정립 연구 보고서에 따른 디자인 분야 | 6 |
| <표 3> 채구성한 미술 교과 내 디자인 분야 | 7 |
| <표 4> 2015 개정 교육과정 중학교 교육 목표 | 18 |
| <표 5> 2015 개정 교육과정 미술과 목표 | 19 |
| <표 6> 2022 개정 교육과정 중학교 교육 목표 | 21 |
| <표 7> 2022 개정 교육과정 미술과 목표 | 21 |
| <표 8> 2022 개정 교육과정 미술과 내용체계 | 22 |
| <표 9> 설문지 문항 구성 | 27 |
| <표 10> 미술 교사의 전공 분포 | 28 |
| <표 11> 미술 교사의 디자인 영역의 중요성에 대한 인식 | 29 |
| <표 12> 미술 교과 시설 및 시청각 장비 확보의 유무 | 31 |
| <표 13> 디자인 전용 기자재 설치율 | 33 |
| <표 14> 디자인 관련 기자재의 활용 여부 | 35 |
| <표 15> 디자인 수업 시 교과서 활용도 | 36 |
| <표 16> 교과서의 디자인 영역 비중 | 38 |
| <표 17> 디자인 수업중 학생들의 참여도 영역 | 40 |
| <표 18> 미술 수업에서 디자인 영역이 차지하는 비중 | 42 |
| <표 19> 디자인 수업의 전개 방식 조사 | 44 |
| <표 20> 디자인 수업 시 지도하는 디자인 분야 조사 | 45 |
| <표 21> 디자인 수업 시 비중과 체계성이 필요한 분야 | 46 |
| <표 22> 디자인 영역 수업 시 어려운 점 | 48 |
| <표 23> 디자인 교육의 우선적 개선점 | 49 |

그 립 목 차

| | |
|----------------------------------------|----|
| <그림 1> 도내 설문조사 선정 중학교 분포 | 26 |
| <그림 2> 미술 교사의 전공 분포 | 29 |
| <그림 3> 미술 교사의 디자인 영역의 중요성에 대한 인식 | 31 |
| <그림 4> 미술 교과 시설 및 시청각 장비 확보의 유무 | 33 |
| <그림 5> 디자인 전용 기자재 설치율 | 34 |
| <그림 6> 디자인 관련 기자재의 활용 여부 | 36 |
| <그림 7> 디자인 수업 시 교과서 활용도 | 37 |
| <그림 8> 교과서의 디자인 영역 비중 | 39 |
| <그림 9> 디자인 수업중 학생들의 참여도 영역 | 42 |
| <그림 10> 미술 수업에서 디자인 영역이 차지하는 비중 | 43 |
| <그림 11> 디자인 수업의 전개 방식 조사 | 44 |
| <그림 12> 디자인 수업 시 지도하는 디자인 분야 조사 | 46 |
| <그림 13> 디자인 수업 시 비중과 체계성이 필요한 분야 | 47 |
| <그림 14> 디자인 영역 수업 시 어려운 점 | 49 |
| <그림 15> 디자인 교육의 우선적 개선점 | 50 |

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

모든 정보가 대량으로 생산되는 현대사회에서 수많은 정보들은 그들의 목적에 따라 이익을 얻기 위해 차별적이고, 고품질의 시각적 자료들을 내세워왔으며 이는 시각적 심미를 추구하고 가까이하려는 인간의 욕구와 더불어 아름답고 새로우며 컨셉화된 디자인에 거대한 수요들을 만들어 내고 있다. 시간이 흐를수록 우리는 양질의 이미지 또는 영상을 손쉽게 찾을 수 있으며, 점점 방대해져가는 디자인 기술들의 교육 자료들도 취향과 방향성에 따라 선택할 수 있다. 결국 일상과 밀접한 연관성을 가지는 디자인은 전문가의 산물이 아닌 누구나 할 수 있는 분야가 되었으며, 상업, 과학, 인문, 사회 등 다양한 분야로 디자인의 영향력이 커짐에 따라 디자인과 인간이 영위하는 생활환경과의 관계가 점차 긴밀하고 복잡해지고 있다.

특히 현대에는 4차 산업혁명을 맞이하여 디자인과 기술과의 융합으로 디자인의 범위가 더 확장됐다. 이에 따라 현대 사회가 요구하는 주요 디자인의 영역이 지난 디자인 교육의 중점을 이루었던 시각, 제품, 환경 디자인을 넘어서 현대 사회에서 많은 수요를 가지는 융합, UI, UX, 서비스디자인과 앞으로 등장할 IoT, AR, VR, AI 등으로 이동하고 있다. 이러한 필연적인 시대의 요구에 맞게 디자인 교육의 내용과 방향들 또한 보다 미래적인 시각을 가지고 논의되어야 한다.

우리나라는 2007 교육 과정부터 융합디자인이 도입이 되어 2015 개정 교육과정에서는 창의·융합형 인재상을 추구하며 새로이 등장한 디자인의 개념과 영역들을 다루고 있다. 현재 2015 개정 교육과정이 적용되고 있지만, 현재로부터 4년 후인 2027년 이내 초, 중, 고 모든 학년이 순차적으로 2022 개정 교육과정의 적용을 받게 된다.

시시각각 변화하는 미래 사회에 보다 창의적이고, 적극적으로 대응할 수 있는 역량과 디지털 기초소양이 필수적으로 요구되는 2022 개정 교육과정이 공표된 이 시

점에서 2015년 개정 교육과정의 방향이 제주지역의 미술교육에 어떻게 적용되고 있으며, 2015 개정 교육과정에서 주요하게 여겨지는 융합디자인과 디자인의 새로운 이론 영역들이 실제 학교 현장에서 수업 내용에 적절히 반영되고 있는지를 특별히 집중하여 살펴볼 필요성이 있다. 디자인 교육이 중점적으로 이뤄지는 중등교육과정 중 상대적으로 입시에 초점이 맞추어진 고등학교보다 미술 수업을 진행하기 용이한 중학교를 중심으로 하였다.

이에 본 연구는 디자인 교육 제도에 대한 이해를 바탕으로 제주도 내 소재 중학교 미술수업에서 소개하는 디자인 영역의 실질적인 현황들을 조사하고 분석하여 현재 제주도 내 중학교 디자인 교육의 문제점을 알아보고 개선 방안을 모색하는데 그 목적이 있다.

2. 연구의 내용 및 방법

본 연구는 제주도 내 중학교 디자인 교육을 파악하기 위하여 관련 서적과 연구물 등 문헌을 통해 디자인 교육의 이론적 개념을 연구하고, 실증적 현장 설문조사를 실시하여 그에 대한 결과를 토대로 제주도 내 디자인 교육의 실태를 알고 문제점에 대한 개선 방안을 모색하였다.

본 연구의 내용 및 방법은 다음과 같다.

첫째, 디자인 교육의 이론적 배경을 이해하고, 우리나라의 디자인 교육의 과거와 현재를 알기 위해 중학교 교육과정의 변천과 국내 디자인 교육 관련 선행연구 분석 등 문헌 연구를 하였다.

둘째, 현행 교육과정에 의한 제주도 내 중학교 디자인 교육의 현황을 알기 위해 제주도 내 소재하는 중학교 17곳에서 미술 수업을 담당하는 교사 17명을 대상으로 현장 설문조사를 실시하였다.

셋째, 설문조사 결과를 분석하고 종합하여 제주도 내 중등 디자인 교육 개선 방안을 제시하였다.

II . 디자인 교육의 이해와 교육과정

이 장에서는 디자인 교육 배경에 관한 이해를 위한 내용과 1차 교과과정에서부터 현행 중인 2015 개정 교육과정과 앞으로 시행될 2022 개정 교육과정까지 그 흐름에 따른 디자인 교육 관련 주요 내용을 살펴봄으로써 지금까지 우리나라 미술과 디자인 교육의 변천을 파악하며, 디자인 교육의 발전 방향을 예측해 보고자하였다.

1. 디자인 교육의 이해

1) 디자인의 개념

디자인(design)은 ‘표시하다’, ‘설계하다’, ‘계획하다’의 뜻을 지니는 라틴어의 데시나레(designare)에서 파생된 용어로 인간의 의도나 설계를 의미한다.¹⁾ 이후 디자인이 조형과 연관되기 시작한 것은 18세기 후반, 19세기 초반 영국의 산업혁명부터이다. 디자인은 당시 영국의 제조 산업의 발전의 중요 요소로 인식이 되기 시작했다. 영국의 섬유제품 품질은 다른 나라의 섬유제품보다 우수했지만 수출의 저조함으로 국회에 특별위원회가 꾸려져 그 원인과 해결법을 조사했다. 그 결과 섬유제품의 무늬를 미술적인 요소를 응용하여 개선함으로써 품질을 높여 수출을 신장할 수 있다고 생각하였다. 그렇게 개발된 면직물의 무늬를 당시 산업인들과 예술인들은 ‘회화적 디자인(pictorial design)’이라고 불렀다. 이는 섬유제품뿐만 아닌 다른 산업제품들에도 적용이 되기 시작하였으며, 이러한 신예술양식은 산업혁명을 가장 먼저 성취한 영국을 시발점으로 산업디자인 방면의 문제들을 당면하게 된 유럽과 미국 등 다른 나라에서도 비슷한 개념들이 발생하였다. 프랑스와 벨기에는 미술공예운동을 통하여 장식미술로, 독일은 조형으로, 일본은 도안 등이 이에 해당한다.

이러한 초기의 미술적 요소를 산업에 응용한다는 신예술양식 개념은 산업이 발달함에 따라 비판받고 여러 나라에서 각각 근대적 양식으로 변화하였으며 디자인의

1) 김금주·박현길(2016), 「디자인 어제와 오늘 그리고 내일: 디자인개론」, 지구문화사, p.8.

가치에 대한 인식이 높아졌다. 이렇게 디자인은 산업혁명을 거치며 근대사회가 형성시킨 근대적 개념으로 산업화를 거친 대부분의 나라에서 자국어로 변형하지 않고 디자인이라는 용어를 그대로 사용하고 있다. 이렇게 오늘날 세계에서 보편적으로 사용하는 국제적인 통용어 가운데 하나가 되었다. 또한 초기에 제품이나 건축물의 외형을 장식하고 기능을 설계하는 도안 등의 좁은 의미에서 현재는 인간의 생활을 편리하고 쾌적하고 아름답게 만들기 위한 모든 조형적 계획과, 문제를 창의적으로 해결해 나가는 과정까지 의미하게 되었으며, 최근에 와서는 사용자 중심의 서비스와 경험까지도 포함하게 되었다.

2) 디자인 분야

보편적인 문헌에 의한 분류로는 크게 시각 디자인, 제품(산업) 디자인, 환경디자인으로 구분할 수 있으며, 이밖에도 영상, 멀티미디어, 패션, 공예 등으로 나뉜다. 하지만 4차 산업혁명과 과학 기술, 정보 통신의 발달로 디자인 세부 분야 간의 융합이 활발해지고 결과물이 다양해짐으로써 보편적 분류의 한계점이 나타났다. 첨단 기술의 활용을 넘어서 UI(User interface), UX(User Experience), 서비스 디자인 등 디자인의 새로운 개념이 탄생하고 있기 때문이다.

현대의 디자인은 범위와 역할이 복합적으로 확장되고 있어 보다 다양한 기준으로 분류할 수 있다. 특히 디자인이 가장 활발하고 다양하게 발전하는 산업 현장에서는 빠르게 변화하는 디자인산업 현황을 판단하기 위한 근거가 될 수 있는 객관적인 데이터를 구축하기를 요구하고 있다. 통계청과 한국디자인진흥원에서는 이러한 수요에 부응하여 각각 디자인 관련 산업의 통계를 작성하고, 분류의 기초가 될 자료를 제공하였다. 통계청은 ‘디자인산업 통계조사’를 통해 디자인 분야를 제품디자인, 시각디자인, 공간디자인, 패션/텍스타일디자인, 디지털/멀티미디어디자인, 서비스/경험디자인, 서비스디자인, 공예디자인, 디자인 인프라로 총 8개의 대분류와 44개의 중분류로 세분화 하여 구성하였다.²⁾ 다음 <표 1>은 통계청의 ‘디자인산업 통계조사’가 분류한 디자인 분야 구성 내용이다.

²⁾ 통계청(2021), 「이용자용 통계정보보고서_디자인산업통계조사_2021」, p.11.

<표 1> 디자인산업 통계조사에 따른 디자인 분야

| 분류 | 하위 분류 |
|--------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 제품디자인 | 전기 전자 제품 디자인, 운송기기 디자인, 가구 디자인, 다목적 기계 및 공구 디자인, 제조업 회사본부 디자인, 생활·환경용품 디자인, 기타 제품 디자인 |
| 시각디자인 | 편집 디자인, 광고 디자인(인쇄 매체), 비식·의약품 패키지 디자인, 식·의약품 패키지 디자인, 기타 시각 디자인 |
| 디지털/멀티미디어디자인 | 영상 디자인, 게임 디자인, 웹 디자인, 기타 디지털·멀티미디어 디자인 |
| 공간디자인 | 건축 디자인, 인테리어장식 디자인, 전시 및 무대 디자인, 인테리어 자재 디자인, 익스테리어 디자인, 조경 및 레저공간 디자인, 리모델링 디자인, 건설환경 디자인, 토목환경 디자인, 기타 인테리어 디자인 |
| 패션/텍스타일디자인 | 패션 디자인, 기능성패션 디자인, 잡화 디자인, 텍스타일 디자인, 기타패션텍스타일 디자인 |
| 서비스/경험디자인 | 서비스 디자인, 인터랙션 디자인, 기타 서비스·경험 디자인 |
| 서비스디자인 | 서비스 설계 및 전달 과정 전반에 사용자 중심의 디자인 방법을 적용한 사용자 경험을 향상시키는 디자인 분야 |
| 공예디자인 | 도자공예, 섬유공예, 금속공예, 목공예, 기타공예 |
| 디자인인프라 | 디자인 모형, 디자인 연구개발, 기타 디자인 서비스 |

출처: 통계청(2021), 「이용자용 통계정보보고서_디자인산업통계조사_2021」, p.11.

그리고 한국디자인진흥원에서는 ‘디자인분류체계 재정립 연구 보고서’를 통해 디자인 분야를 제품디자인, 시각/정보디자인, 공간/환경디자인, 패션/텍스타일디자인, 서비스/경험디자인, 디자인일반, 디지털미디어/콘텐츠디자인, 산업공예디자인, 융합디자인으로 총 9개의 대분류로 구분하였고, 9개의 대분류를 28개의 중분류로 세분화하여 구성하였다.³⁾ 다음 <표 2>는 한국디자인진흥원의 ‘디자인분류체계 재정립 연구 보고서’가 분류한 디자인 분야 구성 내용이다.

3) 한국디자인진흥원 디자인·문화콘텐츠 산업인적자원개발위원회(2019), 「2019년 디자인분류체계 재정립 연구 보고서」, pp.69~72.

<표 2> 디자인분류체계 재정립 연구 보고서에 따른 디자인 분야

| 분류 | 하위 분류 |
|-------------------|---------------------------------------------|
| 제품디자인 | 전기·전자 제품디자인, 생활용품디자인, 가구디자인, 운송기기디자인 |
| 시각/정보디자인 | 정보디자인, 패키지디자인, 브랜드디자인 |
| 공간/환경디자인 | 실내건축디자인, 전시디자인, 환경디자인 |
| 패션/텍스타일디자인 | 의상디자인, 텍스타일디자인, 액세서리디자인 |
| 서비스/경험디자인 | 서비스디자인, 사용자경험디자인 |
| 디자인 일반 | 디자인 연구, 디자인 경영, 디자인 교육/정책 |
| 디지털미디어/ 콘텐츠디자인 | 디지털미디어디자인, 콘텐츠디자인, 게임디자인, 영상디자인 |
| 산업공예디자인 | 금속공예디자인, 도자공예디자인, 섬유공예디자인, 목공예디자인, 기타 공예디자인 |
| 융합디자인 | 통합디자인 |

출처 : 한국디자인진흥원 디자인·문화콘텐츠 산업인적자원개발위원회(2019), 「2019년 디자인분류체계 재정립 연구 보고서」, pp.69~72.

이렇듯 산업 현장에서는 디자인에 대해 상세하게 분류체계를 구축해왔던 반면, 미술교육의 디자인 영역에서는 시각디자인, 제품디자인, 환경디자인과 새로 생겨난 디자인 개념들을 포함하는 융합디자인까지 문헌을 기반으로 한 일반적인 분류체계를 통해 디자인을 분류해왔다. 이는 현재의 디자인의 역할과 범위를 파악하기에 한계가 있지만, 산업현장에서의 디자인 전 영역을 디자인 교육 영역에 포함시키기에 는 광범위하고 지나치게 세분화되어있어 적합하지 않기 때문에 본 연구에서는 미술교육 디자인 영역에서의 일반적인 분류체계를 토대로 통계청과 한국디자인진흥원에서 제시한 디자인 하위분류를 조합하여 교육현장에서 사용하는 디자인 분야를 재구성하였다. <표 3>에서 재구성한 미술교과 내 디자인 분야를 확인할 수 있다. 디자인 분류에서 미술교과 내 ‘공예’와 중복되는 공예디자인은 제외하였다.

<표 3> 재구성한 미술교과 내 디자인 분야

| 분류 | 하위 분류 | 포함 요소 |
|-------|-------------|---------------------------------------------------------------------------------|
| 제품디자인 | 산업 디자인 | 전기 전자 제품, 운송기기, 다목적 기계, 생활·환경용품, 가구, 패션 등 |
| | 유니버설 디자인 | 어린이, 노인, 장애인도 쉽게 사용할 수 있는 ‘모두를 위한 디자인’ |
| | 그린 디자인 | 친환경, 생태, ECO, 지속 가능한 디자인 |
| 시각디자인 | 그래픽 디자인 | 문자, 심벌마크, 캐릭터, 만화, 일러스트레이션, 포스터, 광고, 포장, 표지판, 텍스타일, 기타 그래픽, 영상, 애니메이션 |
| 환경디자인 | 실내 디자인 | 인테리어, 전시 및 무대 |
| | 실외 디자인 | 건축, 조경, 레저공간, 도시계획, 슈퍼그래픽, 표지판, 랜드마크, 스트리트 퍼니처 |
| 융합디자인 | 첨단기술 활용 디자인 | 웹 디자인, 가상현실, 멀티미디어, CGI, 미디어 파사드, 인터랙션 디자인, 게임, 인터페이스, AR, VR, 기타 디지털·멀티미디어 디자인 |
| | 디자인 이론 | 디자인 썬킹, 디자인 방법론, 디자인 모형, 디자인 서비스 |

3) 디자인 교육

디자인 교육은 학습자가 일상생활 속에서 심미적 욕구를 충족하며 환경을 개선하기 위해 문제를 해결해 나가는 과정을 돕는 것이며, 문제 해결 과정 그 자체이다. 때문에 디자인의 교육적 가치는 조형 표현의 습득과 숙달 보다는 문제를 해결해 나가는 과정을 통해 현재 환경을 개선하고 미래사회의 불확실성에 대처하고 적응해나가는 데에 있다. 정보화 시대에서는 단순히 정보를 잘 다루며 한 분야의 전문지식을 발휘하는 사람이 성공하는 시대였으나, 미래사회는 어떠한 한 분야에서의 전문성이 강조되는 것이 아닌, 여러 분야의 지식을 융합하여 일상에서의 문제를 해결하며 다양한 관점에서 조화롭고 통찰력 있게 바라보고 비판적으로 사고하는 사람을 중요하게 여길 것이다. 이처럼 디자인 교육이 미적인 감수성을 함양시킬 수 있을 뿐만 아니라 문제 해결을 위한 사고력과 통찰력, 창의성을 기르는 데 효과적이므로 일반 교육으로서 충분한 영향력과 가치가 있음을 알 수 있다.⁴⁾ 그리고 디자인 교육을 통하여 무수히 많은 상품 속 우수한 디자인을 판별할 수 있는 소비자 문화를 선도할 수 있는 디자인 생산자를 육성하는 것은 국가 경쟁력에도 큰 영향을 미치며, 4차 산업혁명 시기에 주요한 이슈이기도 하다.⁵⁾

4) 윤혜리·김효정(2022), “2015 개정 중학교 미술교과서 분석을 통한 디자인 영역의 개선방안 연구”, 『미술교육연구논총』, 제71권, 한국초등미술교육학회, p.255.

5) 서용모 외 3인(2014), “유아의 창의성 계발을 위한 디자인교육에 대한 인식 연구”, 『한국콘텐츠

2. 국가 교육과정에서의 디자인 교육과정 변천

국가의 교육과정과 교육목표는 시대적인 요구를 반영해왔으며, 당대가 추구하는 인간상과 핵심 역량을 포함한다. 이러한 시대의 흐름 속에서 총론이 추구하는 교육의 방향에 따라서 각론의 구성과 내용이 발전해 왔다. 미술 교과 중 디자인은 국가 교육과정의 초기부터 현재까지 미술 교과 내에서 다루어져왔다. 초기에는 산업화에 적합한 근로자로서의 지식과 기술을 함양하는 것이 주가 되었다면, 전개 과정에서는 창의성과 미적 감각의 신장을 통한 삶의 향유하는 것이 중점이었다. 최근에 들어서는 디자인과 타 교과의 융합으로 보다 확장된 가치가 등장했음을 설명한다. 1차 교육과정에서부터 현행 교육과정인 2015 개정 교육과정 내 디자인 영역을 살펴 보아 우리나라 디자인 교육의 흐름을 파악해보았다.

1) 1차 교육과정(1954-1963)

1차 교육과정(1954-1963)은 정부의 주도로 재정되고 공포된 최초의 교육과정이다. 한국 전쟁 이후의 국난을 극복하며, 실용주의를 추구하였던 시대상과 민주시민으로서의 자질과 반공사상을 함양하는 인간상을 목표로 하였다. 따라서 전후 국가적 재건을 목적으로 근로자로서의 기능 숙련이 강조되어 학습자의 실생활과 밀접한 기술이나 미적 능력의 신장을 중요하게 여겼다. 또한 이 시기에는 존 듀이(John Dewey, 1859-1952)의 경험주의 교육의 영향과 2차례에 걸친 미국의 피바디 교육사절단(George Peabody College for Teachers Operation Mission)⁶⁾의 교육지원 프로그램으로 인해 교육과정에 창의성 중심 미술교육이 본격적으로 수용되어 처음으로 학생의 심리 발달 단계가 고려되었지만, 현장 교사들이 일체의 교육방식에서 탈피하지 못하여 모방과 기능 습득 위주의 표현기능중심 미술교육이 주를 이뤘다.⁷⁾

「학회논문지」, 제14권, 12호, 한국콘텐츠학회, p.1048.

6) 피바디(Peabody) 사절단은 1956년부터 약 6년 간 한국의 교원교육분야에 관한 원조사업에 참가했다. 미술교사, 초등교사, 사범대학 미술과 학생들을 대상으로 순회 미술교육활동을 하였으며, 미술교육협의회를 개최하고, 미술실과 실기실의 건축을 지원하고, 미술 재료들을 개발하였다.

7) 김성숙(2002), “피바디(Peabody) 사절단에 관한 연구-Peabody의 미술교육활동사례 및 영향-”, 「ART EDUCATION REVIEW」, 20호, 한국조형교육학회, p.28.

중학교 미술은 활동에 따라 표현교재, 감상교재, 이해교재, 기능 숙련의 이해 교재로 크게 나뉘었으며, 영역은 묘사, 배치, 의장, 공작, 배합, 기타 공작, 제도, 서예 등으로 세분화하여 여러 영역과 활동을 다루었는데, 디자인과 관련된 내용은 의장과 배치, 배합, 서예, 제도 등에서 드러난다. 의장은 표지나 문자, 포스터뿐만 아닌 가구와 실내 장식 등 모형의 초안 설계와 같은 넓은 범위의 그래픽과 제품 디자인 등을 아우르는 도안 등을 다루었다. 배치와 배합에서는 실생활에 필요한 미적, 심미적 능력을 기르기 위해 다양한 환경과 상황에 맞도록 디자인 구성을 하였다. 가정에서 가구와 식기 등을 조화롭게 꾸미고, 교실의 게시판을 구성하거나 학교에서 행해지는 졸업식, 체육회 등의 행사에서 상황에 따라 시각적으로 구획, 지역사회에 필요한 공공 디자인이나 도로와 주택의 조화, 외부의 환경 개선 등 실제 생활에서 접할 수 있는 환경, 공간 디자인 영역들을 지도하고자 하였다. 이 시기 미술 교육의 전체 구성에서 디자인의 영역은 순수 회화에 비하여 비중이 크고 세부 내용도 광범위하다. 따라서 실제 영역 구분에 따른 방향이나 지도 내용이 분명하지 않았으며, 지나치게 세분화 되어있어 중복되는 점이 많았다.⁸⁾

2) 2차 교육과정(1963-1972)

2차 교육과정(1963-1973)은 5.16 군사정변 이후 가난한 국가를 경제적으로 일으키기 위한 계획 하에 자주성, 생산성, 유용성을 강조하여 개정되었다. 미술 교과에서는 창의성 중심 미술교육의 정착을 위해 노력하며, 표면적으로는 창의성, 바른 정서의 육성을 내세웠으나, 실제로는 사회적 영향으로 인해 실용적이고 합리적인 인간 육성에 중점으로 두어 실생활에 필요한 미술경험을 중심으로 ‘학년목표’를 신설하였다. 또한 ‘지도상의 유의점’을 제시하고, ‘교사용 지도서’를 발행, 보급하여 체계적인 지도를 꾀하였으며, 사범대학이 교육대학으로 승격되고 사범대학에 미술교육과가 설치됨으로써 미술교육이 본격적으로 전문화되기 시작했다. 하지만 시대적 요청에 의한 작업의 원숙도를 높이기 위한 인간적 형성을 강조하여 지나치게 실용주의에 치우쳐있다는 평가를 받는다.

8) 홍정민(1998), “중학교 미술 교육과정 변천에 관한 연구 : 1954-1997”, 『이화교육논총』, 제9권, 이화여자대학교 교육대학원, pp.245~246.

중학교 미술 교과에서는 일상생활에서 경험으로 얻어지는 지식과 능력을 강조하는 경험 중심의 교육과정을 고려하여 창조하고 생산하는 즐거움을 알고, 창의적인 표현능력을 신장하여 조형미를 이해하고 심미 하며 실생활에 적용하는 것을 목표로 삼았다. 중학교 미술과 교육 내용은 1차 교육과정의 광범위한 세부 내용 요소를 최소로 엄선하여 정리하여 보다 체계적으로 분류 하여 ‘묘화, 감상, 조소, 공작, 디자인, 도법, 서예’의 7가지로 구조화되었다. 중요한 점은 이때 정규 교육과정에 디자인이라는 용어와 개념이 구체적으로 등장하였다.⁹⁾ 1차 교육과정과 마찬가지로 실생활과 관련된 기술이나 미적 능력을 신장하기 위한 디자인적 역량을 중시하였으며, 반공사상의 선전을 위한 그래픽과 타이포 그래픽 등 시각디자인 내용도 강조되었다.

3) 3차 교육과정(1973-1981)

3차 교육과정(1973-1981)은 미국의 학문중심 교육과정의 영향과 1973년 ‘국민교육헌장’의 교육지표(창조의 힘과 개척의 정신, 협동정신, 국민정신)를 최대한 반영하여 개정되었다. 미술 교과에서는 초·중·고 영역의 명칭을 통일하고, 교과 내용의 체계성을 확립, 다채로운 표현방법과 기법의 체득, 민족 미술에 대한 지도 내용의 강화, 조형품 감상 능력의 함양 등의 내용의 삽입이 되어 교육과정 변화의 폭이 확대되었다.¹⁰⁾

특히 이 시기에는 국가의 산업 발전을 위한 전문적인 디자인 인력의 육성이 요구되어 디자인 교육의 중요성이 높아졌다. 따라서 국가 산업 발전이라는 시대적 필요에 부합하는 목표 및 내용을 새롭게 선정하고, 이전 교육과정 중 기술적 영역의 교과 내용 중복 등의 문제점들을 개선할 필요가 있었다. 이에 2차 교육과정의 경험 중심 교육과정을 반영하지 않고, 기본적 이론, 개념과 원리 등 지식을 체계화할 수 있도록 구성된 학문중심 교육과정을 받아들여 교육내용의 구조를 영역별로 정리하여 명확하게 세웠으며, 선진 디자인 교육도 활발하게 도입하였다.

3차 교육과정 미술 교과 각론의 중학교 3학년의 목표가 ‘디자인 활동을 통해 디자

⁹⁾ 최서령·현은령(2021), “한국 중등 교육과정의 흐름에 따른 디자인 교육의 변천”, 「디자인학연구」, 제34권, 2호, 한국디자인학회. p.4.

¹⁰⁾ 홍정민(1998), 전개서, p.246.

인의 사회적 의의를 알고, 계획적이고 적극적으로 디자인하는 능력과 태도를 함양한다'라고 서술된 것으로 보아 단순히 실생활에서 꾸미고 구성하는 기술로써 디자인을 국한하는 것을 넘어서 사회적인 의미를 담았다는 것을 알 수 있다. 또한 지도상의 유의점으로 디자인 수업에 있어서 가급적이면 국가와 사회의 요구에 부합하는 소재를 선정하여 지도할 것을 권고함으로써 이와 관련이 깊은 산업디자인의 개념이 교육 내용에 포함되었다. 따라서 3차 교육과정의 교육 내용에는 수출을 염두로 한 포장디자인, 여러 재료를 사용하여 기술적으로 조형을 공작하는 방법 등 산업디자인과 연관성이 높은 제품과 시각디자인에 비중을 두었다.

4) 4차 교육과정(1981-1987)

3차 교육과정의 교육 내용이 수준에 비해 어렵고, 학습량이 과다하며, 기초교육과 일반교육을 소홀히 하는 등 지나친 학문중심 교육으로 비롯된 개선점들이 나타났으며, 산업화와 경제발전이 고도로 진행되면서 발생하는 여러 문제점들로 인해 전인교육의 필요가 대두되었다. 4차 교육과정(1981-1987)은 이러한 개선점과 시대의 문제점을 반영하여 교육내용의 양과 수준을 적정화 하며, 진로교육과 과학기술교육을 심화하였고, 건전한 심신과 도덕적이며 품위 있는 인격을 기를 수 있는 전인교육을 강조하였다. 특별히 제 4차 교육과정부터 '지도상의 유의점'이 '지도 및 평가상의 유의점'으로 바뀌면서 '평가'에 대한 항목이 처음으로 포함되었다.¹¹⁾ 영역별로 균형 있는 평가와 학습과정 및 결과에 대한 고른 평가를 추구했으며, 다양한 평가 방법들을 활용하는 것을 강조하였다.

미술 교과에서는 미술 경험을 통해 국민의 주체성을 기르고, 표현을 통해 창의성을 계발하며 자율성·상상력·개방성·탐구적 태도를 함양할 수 있도록 하였고, 미적 정서를 강조하여 학생의 발달 단계에 따른 미적 경험의 내용을 선정, 포함하여 교육의 효율성을 높였다. 이로써 미술의 다양한 면모를 포괄적으로 경험하여 전인적 인간으로 육성될 수 있도록 하였다.

미술 교육의 내용은 내용에 따라 표현과 감상 2개의 영역으로 구성체계를 나누었으며, 표현 영역에는 회화, 조소, 디자인, 서예를 하위 영역으로, 감상 영역에는 감

11) 홍정민(1998), 전계서, p.247.

상, 이해를 하위 영역으로 포함시켜 조직화하여 보다 체계적이고 세부적으로 구성하였다. 디자인 영역의 비중은 3차 교육과정에 비해 감소하였지만, 산업화의 발전으로 다양한 디자인의 수요가 늘어 공예가 디자인 영역에 추가되는 등 내용면에서 범위가 확장되었으며, 보다 수준 높은 내용과 예시자료를 포함하였다.

5) 5차 교육과정(1987-1992)

민주화 이후 처음으로 개정된 교육과정이다. 민주화 이후로 주체적 국민으로서의 문화의식을 함양하고 정의적인 인격을 형성하며 인간 존중 교육에 충실할 것을 개정의 기본 방향으로 삼았다. 4차 교육과정의 기본 구조에 종래의 표현기능 중심, 창의성 중심, 이해 중심, 인간 중심 교육과정 각각의 장점을 모아 조화롭게 체계화하였다.

미술 교과에서는 조형 활동의 경험을 통해 표현능력과 감상능력을 기르고 창조성을 계발하여 정서를 함양하게 함을 목표로 하여 학교 급별 수준을 구분하여 표현과 감상에 해당하는 하위 목표를 제시하였다. 하위 목표인 표현과 감상의 영역 체계는 회화 조소, 디자인, 서예, 감상 영역으로 제시하였고, 학년별로 단계적인 목표를 처음 수립하였으나 4차 교육과정의 기본 구조를 유지하여 부분적으로 개편하였기 때문에 4차 교육과정의 교과서와 비교했을 때 학년별 세부적 추가 내용을 제외하고는 교육 내용 구성이 유사하며, 난이도도 크게 달라지지 않았다.

제5차 교육과정부터 실용성, 심미성 중심의 디자인교육을 추구하면서 조형감각을 기를 수 있도록 돕는 내용뿐만 아니라, 일상에서 사용하는 물건, 환경 보호 등과 연관된 학습활동을 구성하였다.¹²⁾ 특별한 점으로는 산업화로 인한 환경문제로 인해 환경디자인 영역의 비중이 늘어났으며, 88 서울 올림픽을 맞이한 우리나라의 건축과 관련 조형들의 발전상 내용이 추가되었다.

6) 6차 교육과정(1992-1997)

이 시기에는 급변하는 사회와 교육이론의 발전 등으로 중앙집권형 교육과정이 분

¹²⁾ 오유영·박진숙(2016), “미래 디자인 산업 변화에 따른 디자인 교육 프로그램의 개선방향 연구”, 「기초조형학연구」, 제17권, 4호, 한국기초조형학회, p.242.

권화 되어 ‘지방분권형 교육과정’으로 전환되었다. 중앙집권형 교육과정에서 오는 교육적 획일화를 해소하고 지역과 학교의 자율, 재량권을 인정하는 교육과정과 다가올 21세기를 대비하여 국제사회에서의 경쟁력을 강화하고, 건강하고, 자주적이며 창의적이며 도적적인 한국인이라는 인간상을 바탕으로 6차 교육과정(1992-1997)을 개정하였다.

미술 교과에서는 해리 사무엘 브라우디(Harry Samuel Broudy, 1905-1998)의 미적교육¹³⁾ 정신을 반영하여 미술의 본질적인 기능을 회복하면서 미술을 통한 인간형성의 입장을 강조하고, 생활에 밀접적인 미술을 통해 감성적인 체험을 중시하여 주변 환경에 대한 관심과 개선 의지를 함양할 수 있도록 하였다. 또한 전통미술 지도를 강조하여 우리나라의 전통적 미술을 이해하고 계승·발전시켜 나가는데 필요한 것들을 중점삼아 개정에 포함하였다. 6차 교육과정은 당시 미술교육계의 큰 흐름인 DBAE(Discipline-Based Art Education)¹⁴⁾를 이론적 배경으로 삼았는데, 이에 따라 ‘미술과 생활’의 신설을 통해 미학을 도입하였고, 감상 영역에서 미술사와 미술 비평을 강조하며, 지도의 방법과 평가 방법 등을 구체적으로 제시하였다.

미술 교과에 처음으로 ‘성격’을 표기하여 미술의 정의, 미술 교과목의 목적과 역할, 내용 구성 및 활동별 목표를 서술하였다. 5차 교육과정과 동일한 미술과 총괄 목표 아래 학교 급별 수준을 둔 4개 항의 하위 목표를 제시하며, 교육 내용에서는 영역별 구분을 없애 보고 나타내기, 미술과 생활, 느낌과 상상 나타내기, 꾸미기와 만들기, 작품 감상 등으로 구성하였다. 특히 이전 교육과정과는 달리 ‘디자인’영역을 명시하지 않고, 미술과 영역의 교육 내용에 자연스럽게 포함되도록 하였으며, 디자인 단원에서 여러 분야를 공통으로 다루는 시도가 늘어나게 된다. 하지만 이러한 교육 내용 구성의 변화가 디자인의 개별적이고, 고유적인 특성들을 반영한 디자인 교육이 발전하기에는 어려운 구조적인 한계를 가지게 되었다.

7) 7차 교육과정(1997-2007)

13) 브라우디의 미적교육은 교육을 통해 주변 현상을 미적으로 인식하는 능력을 기름으로써, 정서적 반응을 풍부하게 하여, 각종 사회의 갈등을 치유할 수 있다는 이념을 반영한 교육 운동이다.

14) DBAE는 Discipline-Based Art Education의 약자로 미술의 학문구조를 통해 미술을 이해하고 즐길 수 있는 기본적인 능력을 향상시키려는 미술교육 운동에서 시작한 이해중심 미술교육이다.

7차 교육과정은 21세기 세계화, 정보화 시대를 대비하여 학습자로 하여금 상상력과 창의력, 비판적인 사고 함양을 강조하였다. 21세기를 주도할 창조적이며 자율적인 한국인의 육성을 목표로 이를 위해 교육 공급자인 교사에서 수요자인 학생이 중심이 될 수 있는 학생중심 교육으로 전환되었고 이에 따라 미술 교과에서도 학습자의 관심과 흥미를 유발하고 필요와 요구를 반영하며 미술을 생활화하며, 미술 문화에 대한 주체성을 확립할 수 있도록 한국의 전통 미술을 강조하고 이를 바탕으로 세계 문화에 대한 이해력을 높이는 데 중점을 두었다. 미술 교과 영역은 6차 교육과정 개정의 중점 방향으로 제시되었던 창조, 개성, 정서 교육으로서의 교과 성격을 더욱 강조하여 개정하였다.¹⁵⁾

미술 교과 내용은 미적 체험활동, 표현활동, 감상 활동의 구성체계를 가지고 있으면서 내용 구성에 있어서 회화, 공예, 디자인, 조각 등 단편적인 영역에 국한되지 않는 전 범위적인 창의적 표현을 추구하였다. 한 단원에 다양한 영역들을 구성하고, 주제의 특성을 다양한 시각에서 효과적으로 표현하여 학습자의 흥미를 유도하며, 예시 자료가 광범위해지고 다양해지는 등 단원의 짜임새에 내용적, 구성적 밀도가 보이고 있음을 알 수 있다.

7차 교육과정의 미술 교과의 디자인 관련 내용은 생활과 미술의 하위 영역인 ‘만들기’와 ‘꾸미기’에서 여러 디자인 교육이 이뤄진다. ‘만들기’에서는 공예와 디자인의 내용을 3차원적의 조형연구에 초점이 맞춰졌으며, ‘꾸미기’에서는 포스터나 그래픽 디자인 등의 각 디자인 물과 환경디자인 등의 내용 또한 다룬다. 이 시기에 구성된 내용 영역의 구분은 현재까지 일부 변경되며 이어져오고 있다.

8) 2007 개정 교육과정(2007-2009)

2007 개정 교육과정(2007-2009)에서는 지식 정보화 사회가 계속적으로 발전함에 따라 개성적이고 창의적이며, 새로운 가치를 창조하는 인간상을 목표로 하였으며, 학생의 학습과 일상에 필요한 기본적인 능력과, 민주 시민으로서의 자질을 함양하도록 하였다. 미술 교과는 심미적 인식 능력의 육성을 위해 시각적인 문제에 대한

¹⁵⁾ 김규연(2013), “중학교 미술과 교육과정 개정 내용 분석 및 개선 방안 연구 : 제7차~2009개정 교육과정을 중심으로”, 석사학위논문, 경희대학교 교육대학원, pp.29~30.

해결 활동과 시각문화에 대한 학습 경험을 중점으로 구성하였다.¹⁶⁾

교육 내용은 7차 교육과정과 같이 미적 체험, 표현, 감상 영역으로 구성하였고, 미적 체험의 영역에서 시각문화 교육이 포함되어 생활과 밀접한 우리 주변의 제품 디자인, 광고디자인 등에 대하여 비교적 구체적이며, 폭넓게 다루게 된다. 또한 가상현실과 범용 디자인의 내용을 소개하는 등 새로운 디자인의 영역도 소개한다. 하지만 2007 개정 교육과정이 반영된 9종의 미술 교과서에서는 추가된 디자인 영역의 도판 등의 자료가 너무 오래되거나 대표성이 결여된 작품 제시 사례가 수시로 발견되었으며, 다양한 디자인을 통한 조화로움의 미적 경험을 이해하고 생활 속에서 보다 여유롭고 쾌적함을 느낄 수 있는 감상 영역에 대한 부분이 부족하고, 제작 과정에 대한 표현 활동 중심으로 구성이 되어있어 단순히 장식이나 기교가 추가되었다는 평가가 있다.¹⁷⁾ 시기에는 디자인을 사회적, 문화적 의미에 기반하여 시각문화 환경의 일부로 소개하고 있다는 점에서 의의가 있다.

9) 2009 개정 교육과정(2009-2016)

2009 개정 교육과정(2009-2016)에서는 전인적 성장을 기반으로 하며, 창의적이고, 문화적 소양과 다원적 가치를 이해하는 인간상과 세계와 소통하는 시민으로서의 소양을 추구하였다. 이에 따라 학습자의 발달에 따른 교육, 단순히 지식 제공을 넘어서 학습에 대한 흥미를 유발하고 학습자의 자율성을 존중하는 교육 방법이 적용되었으며, 중학교 과정에 진로와 직업 교과와, 창의적 체험학습 등이 신설되었다.

미술 교과에서는 2007 개정의 '미적체험'이 미적 경험에 국한되지 않고 보다 폭넓은 경험을 추구하기 위해 '체험'으로 바뀌고, 미술이 예술교과군으로 편성되었으며, 영역별 성취기준과 성취수준을 제시하여 평가의 척도로 활용하였다. 또한 학년군별 목표를 삭제하고, 총괄목표(미술의 다양한 활동을 통해 비평능력, 미적감수성, 창의적인 표현능력을 기르고 미술문화를 향유할 수 있는 능력과 태도를 함양한다¹⁸⁾)와 4개 항의 하위 목표로 이루어진 <미술과목 목표>를 제시하였다. 내용

16) 교육인적자원부(2007), 「중학교 교육과정 해설 IV 체육, 음악, 미술」, 교육과학기술부, p.190.

17) 방경란(2014), “중학교 교육과정에서의 디자인교육 연계성에 관한 고찰”, 「한국디자인포럼」, 제 42호, 한국디자인트렌드학회, pp.402~403.

18) 교육인적자원부(2007), 전개서, p.200.

체계는 체험, 표현, 감상으로 구성하였으며, 체험영역을 '지각'과 '소통'으로 분류하고, 표현영역의 필수학습요소가 변경 되었으며, 감상 영역을 '미술사'와 '미술비평'으로 구분하면서 다문화와 비평을 중시하고, 비평적 시각을 함양하며, 세계의 미술문화와 우리 미술문화를 이해하고, 학습자에게 필요한 정보를 사진, 영상 등 다양한 매체와 멀티미디어를 적극적으로 활용하여 학습효과를 높이고자 한 점이 주목할 만하다.

2009 개정 교육과정이 반영된 교과서에는 2007 개정 교육과정에 이어 모든 사람을 위한 디자인(유니버설 디자인)¹⁹⁾의 개념이 제시되었고, 예시들도 다양해졌으며, 기술과 예술이 융합한 미디어 아트, 서비스 디자인들이 새롭게 등장하여 보다 창의적이고, 확장된 내용이 다뤄진다.

10) 2015 개정 교육과정(2017-2022)

2015 개정 교육과정이 추구하는 인간상으로는 자주적이고, 창의적이며, 더불어 사는 사람, 문화를 향유하고 발전시키는 것에 이바지하는 사람과 창의·융합형 인재를 제시한다. 내용체계에 미술과의 교육 목표는 2015 개정 교육과정이 강조하는 창의·융합인재의 양성을 위해 미적 감수성, 시각적 소통 능력, 미술문화 이해 능력, 창의·융합능력, 자기 주도적 미술학습 능력으로 설정하였다. 2009 개정의 큰 틀은 유지하되, 내용체계에 '핵심 개념', '일반화된 지식', '내용요소', '기능'을 추가하여 각 영역에서 다루어야 할 내용들을 보다 체계적으로 제시하였다. 체험영역에는 '연결'이 추가되었고, 표현 영역이 '발상'과 '제작'으로 축소되었으며, 감상역역은 '이해'와 '비평'으로 명칭이 변경되었다. 창의적, 자주적, 융합적 인재를 추구하는 목적과 성질이 비슷한 디자인 교육의 중요성이 어느 교육과정보다 대두되는 현행 교육과정이기 때문에 2015 개정 교육과정이 반영된 교과서에서는 디자인 영역의 비중이 높음을 찾아볼 수 있다.

미술 교과서의 내용 중 디자인 영역을 중심으로 살펴보면, 시각, 환경, 제품, 패

¹⁹⁾ 유니버설 디자인(Universal Design)은 범용디자인 혹은 보편적 디자인이라 불리며 넓고 건강하고 판단력 있는 사람뿐만 아니라 어린이, 노인, 장애인도 쉽게 사용할 수 있는 '모두를 위한 디자인(Design for all)'을 뜻하는 말로, 미국의 건축가이자 대학교수이며 중증장애인인 로널드 매이스(R. Mace)에 의해 1990년대 후반부터 처음 사용된 개념이다.

선, 공공 디자인 등 다양한 디자인 영역의 이론과 활동이 교과서에 골고루 분포되어 있다. 또한 유니버설 디자인, 그린 디자인(친환경 디자인), 서비스 디자인, 실버 디자인, 인터랙티브 미디어아트 등 내용이 추가, 확장 되어졌다. 하지만 디자인적 문제 해결방법에 대한 내용이나, 사물인터넷²⁰⁾과 웨어러블 디바이스²¹⁾ 등 신기술을 포함한 미래디자인은 교과서 상에서 언급이 미비하였으며, 2015 개정 교육과정에서 중시하는 '융합'과 관련한 내용도 미술과 기술, 미술과 타교과의 융합에 대해서는 비중 있게 다루고 있으나, 타 교과와 기술과의 융합에 있어서 디자인을 여전히 표현의 수단으로만 소개할 뿐 개별적으로 디자인이 주도하는 혁신이나 디자인 씽킹에 대해서는 충분히 다루지지 않는다. 14종의 중학교 미술 교과서 중 단 한 교과서에만 디자인 씽킹을 활용하여 문제를 해결하는 디자인 활동예시가 포함되어 있었으며, 디자인이 중심이 되는 융합교육 활동 내용은 디자인을 구상하는 단계 이전에 융합에 대한 감상단계에만 머물러 있었다. 이는 관련 교육의 유무가 교사의 재량과 역량에 따라 달라지게 될 가능성이 있음을 반증한다.

20) 사물인터넷(Internet of Things)은 사람과 사람이 인터넷을 통하여 통신하기 위해서 IP 주소를 가진 호스트를 통하여 연결되듯이, 사물에 IP 주소를 부여하고 사람과 사물, 혹은 사물과 사물 간의 통신을 이끌어내는 기술을 말한다.

21) 웨어러블 디바이스(Wearable Device)는 옷이나 시계, 안경, 액세서리처럼 자유롭게 몸에 착용하고 다닐 수 있는 디바이스 즉, 신체에 부착하여 컴퓨팅 행위를 할 수 있는 전자기기를 지칭한다.

3. 현행 미술과 교육과정과 2022 개정 교육과정의 이해

2015 개정 교육과정은 2017년부터 시행되어 현재까지 6해째 적용되고 있는 교육과정의 현주소이다. 현재 교육과정의 교육적 논의와 시행이 제주도 내 중학교 미술교과 수업현장에 적절하게 반영되고 있는지 알기 위해 2015 개정 미술과 교육과정에 대해 이해하고 탐구하고자 한다. 그리고 2023년 초등과정에서부터 순차적으로 시행되어 2027년부터는 본격적으로 중학과정에서 시행될 2022 개정 교육과정의 구성과 내용을 분석하여 앞으로의 미술과 교육방향을 알아보하고자 하였다.

1) 2015 개정 교육과정의 이해

(1) 2015 개정 교육과정의 목표

2015 개정 교육과정에서 추구하는 인간상과 교육 이념을 바탕으로, 미래 사회가 요구하는 핵심 역량을 길러내어 올바른 인성을 갖춘 창의적, 융합적 인재를 양성하는 데에 중점을 둔다. 중학교 교육목표는 초등학교에서의 교육을 바탕으로 학습자의 일상생활에 필요한 기본적인 능력들을 향상하며, 바른 인성 및 민주 시민의 자질을 육성하는 것에 무게를 둔다. <표 4>에서 구체적인 내용을 확인할 수 있다.

<표 4> 2015 개정 교육과정 중학교 교육 목표

| 2015 개정 교육과정 중학교 교육 목표 | |
|------------------------|-------------------------------------------------------------------------|
| 1 | 심신의 조화로운 발달을 바탕으로 자아 존중감을 발달시키고, 다채로운 지식과 경험을 통하여 삶의 방향을 설정하고 진로를 탐색한다. |
| 2 | 일상 생활과 학습에 필요한 기본적인 능력과 지식 및 문제 해결력을 중점으로, 도전 정신과 창의적인 능력을 기른다. |
| 3 | 주변 환경을 통해 경험한 내용을 바탕으로 세계의 문화를 이해하며 공감하는 태도를 지닌다. |
| 4 | 공동체 의식을 통해 상대방을 서로 존중하고 소통할 수 있는 민주 시민의 소양과 태도를 기른다. |

출처 : 교육부 고시(2015), “제2015-74호[별책3]”, 「2015 개정 중학교 교육과정」, p.2.

이처럼 교육과정 총론에서 추구하는 인간상과 목표 방향을 기반으로 미술 교과의 교육목표는 시각적 소통 능력, 미술문화 이해 능력, 미적 감수성, 창의·융합능력, 자기 주도적 미술학습 능력 등 토대로 한 문화시민으로서의 태도를 함양하는 데 있다. 이를 달성할 수 있는 미술과의 하위 목표는 <표 5>를 통해 확인할 수 있다.

<표 5> 2015 개정 교육과정 중학교 미술교과 하위 목표

| 2015 개정 교육과정 중학교 미술교과 하위 목표 | |
|-----------------------------|-------------------------------------------------|
| 1 | 주변의 환경을 미적으로 인식하며 시각적으로 소통하는 능력을 함양한다. |
| 2 | 자기 주도적으로 미술 활동을 하여 창의·융합적으로 사고하며 표현할 수 있도록 한다. |
| 3 | 미술 작품이 지니고 있는 특성들을 이해하고 비평하는 안목을 기른다. |
| 4 | 생활 속에서 미술을 추구하여 문화의 다원적 가치를 이해하고 존중하는 태도를 소양한다. |

출처 : 교육부 고시(2015), “제2015-74호[별책13]”, 「미술과 교육과정」, p.5.

(2) 미술 교과 교육과정 내용 체계

미술 교과 내용은 체험과 표현, 감상의 3가지 영역으로 구분되어 있다.

체험 영역은 자신과 환경, 세계와의 관계를 알고 조화를 발견하는 ‘지각’, 이미지로 느낌과 생각을 표현, 전달하여 상호작용의 도구로서 시각문화를 형성하고 활용하는 ‘소통’, 다양한 학습 분야와 연계되어 있어 복합적으로 삶의 문제를 해결하는 데에 활용되는 ‘연결’의 핵심 개념이 있다.

표현 영역은 주제를 다양한 방식으로 탐구하고 상상하는 ‘발상’과 작품 제작을 통해 아이디어에 적합한 조형 요소와 원리들을 알고 표현 재료를 적절히 사용하는 등의 ‘제작’이라는 핵심 개념이 있다.

마지막으로 감상 영역은 작품을 감상함에 있어 그 제작 시기와 사회적 배경 등을 파악함으로써 작품의 특징을 아는 ‘이해’와 미술 작품을 있는 그대로 받아들이기보다는 다양한 관점과 방법 등을 활용하여 가치판단을 하는 ‘비평’이 핵심 개념이다.

이처럼 2015 개정 교육과정은 전반적으로 학습자가 스스로 문제를 해결할 수 있

는 능력을 기르기 위한 교육을 목표로 삼고 있으며, 미술 교과 교육과정 내용 체계를 통해 학습자들이 경험하고 체험한 것들을 표현하고 감상할 때에 단순히 그 과정이 미적인 학습을 넘어서 실질적인 삶에서 일어나는 문제들과 연결시켜 자신을 돌아보고 객관적으로 파악하며, 소통할 수 있는 방법을 제안하며, 이를 통해 건강한 자아와 가치관을 확립하고, 자신의 잠재적인 능력을 끌어올릴 수 있는 융합적인 교육이 이뤄짐을 알 수 있다.

1) 2022 개정 교육과정의 이해

인공지능 기술의 발전에 따른 디지털의 전환과, 유례없는 감염병의 대유행, 기후와 생태환경의 변화, 인구 구조 변화 등 사회전반에 걸쳐 불확실성이 증가하였고 사회의 복잡성과 다양성이 확대됨에 따라 발생한 사회적 문제를 해결하기 위해 협력과, 상호 존중과 공동체 의식의 함양이 필요하게 되었다. 또한 학생들 각각의 특성과 희망진로에 맞는 학습을 지원해 주는 맞춤형 교육에 대한 요구와 교육과정 자율화 및 분권화에 대한 요구의 증가로 인해 교육과정의 변화를 맞이하게 되어 2022 개정 교육과정이 공포되었다.

(1) 2022 개정 교육과정의 목표

2022 개정 교육과정은 미래 사회에 적극적으로 대응할 수 있는 기초소양과 역량을 갖춘 사람을 인간상으로 설정하였으며 교육의 전 과정을 통하여 자기 관리역량, 지식정보처리 역량, 창의적 사고 역량, 미적 감성 역량, 공동체 역량, 협력적 소통 역량을 중점적으로 기르고자 하였다.²²⁾ 또한 2022개정 교육과정에서는 특별히 디지털 기초소양을 강조함으로써 4차 산업 시대의 발전하는 기술에 발 맞추야 함을 강조한다. 중학교 교육과정에서는 초등교육을 바탕으로 하여 학습자의 일상생활과 학습에 필수적인 기본 능력을 기르며, 바른 인성과 민주시민으로서의 자질을 함양하는 데 중점을 두었다. 2022 개정 교육과정에서 제시하는 중학교 교육과정의 목표는 <표 6>에서 확인할 수 있다.

²²⁾ 교육부 고시(2022), “제2022-33호[별책1]”, 「2022 개정 중학교 교육과정 총론」, p.5.

<표 6> 2022 개정 교육과정 중학교 교육 목표

| 2022 개정 교육과정 중학교 교육 목표 | |
|------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | 신신의 조화로운 발달을 토대로 하여 자아존중감을 기르고, 다양한 경험과 지식을 통하여 책임감을 소양하며 적극적으로 삶의 방향 및 진로를 탐색한다. |
| 2 | 학습과 일상생활에 필요한 기본적인 능력과 문제를 해결하는 능력을 바탕으로, 도전정신 및 창의적 사고능력을 함양한다. |
| 3 | 학습자를 둘러싼 환경, 세계를 통해 경험한 내용들을 바탕으로 우리나라와 세계의 다양한 문화를 이해하며, 공감하는 태도를 함양한다. |
| 4 | 공동체 의식 토대로 타인을 존중하며 서로 소통하여 민주시민의 태도를 함양하고 자질을 기른다. |

출처 : 교육부 고시(2022), “제2022-33호[별책1]”, 「2022 개정 중학교 교육과정 총론」, p.7.

이처럼 총론에서 제시한 인간상과 역량을 연계하여서 공동체 역량, 심미적 감성 역량, 창의·융합 역량, 정체성 역량, 시각적 소통 역량 등을 학습을 통해 기를 수 있는 역량으로 예상하고 설정하였다. 이러한 교과 역량을 바탕으로 학습자는 자신이 경험한 미적 체험을 토대로 생각과 느낌을 표현하고 감상하는 활동을 하며, 자신과 환경, 세계를 이해하고 나아가 미술 문화를 창조하는 일에 자기 주도적으로 참여하게 된다. 이를 위한 2022 개정 교육과정 중학교 미술교과의 하위 목표는 <표 7>과 같다.

<표 7> 2022 개정 교육과정 중학교 미술교과 하위 목표

| 2022 개정 교육과정 중학교 미술교과 하위 목표 | |
|-----------------------------|----------------------------------------------------------|
| 1 | 대상 및 현상을 감각적으로 인식하고 반응하며 미적 감성을 함양한다. |
| 2 | 자신의 생각과 느낌을 창의적으로 표현하고 경험 및 사고를 유연하게 통합, 확장한다. |
| 3 | 매체를 통한 시각 문화를 비판적 시선으로 바라보고 활용하여 시각적으로 소통한다. |
| 4 | 미술을 매개로 하여 스스로 생각, 판단하고 행동하며 나와 주변 세계와의 관계 속에서 자신을 이해한다. |
| 5 | 미술 문화의 다원적인 가치를 존중하고 협력적인 의사소통을 통하여 공동체 문화 발전에 참여한다. |

출처 : 교육부(2022), “제2022-33호[별책13]”, 「2022 개정 미술과 교육과정」, p.3.

(2) 미술 교과 교육과정 내용 체계

미술 교과 개정 내용 중 특별히 주목할 점은 학교의 여건과 교육활동의 특성을 고려해 다양한 지능정보기술을 활용함을 표기하여, 인공지능을 활용한 학습을 구축할 수 있게 되었다는 것이다. 내용 체계의 변화 내용으로는 개정 교육과정의 큰 틀은 유지하되, 내용체계의 일부 명칭이 변경되고, 구성요소가 새롭게 추가되거나 변경되었다. <표 8>은 2022 개정 교육과정의 내용 체계를 표로 정리한 것이다.

<표 8> 2022 개정 교육과정 중학교 미술교과 내용체계

| | 미적 체험 | 표현 | 감상 |
|---------|--------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------|
| 핵심 아이디어 | 미적 감수성 통해 미적 가치 발견 관찰과 지각하는 경험으로 앎을 확장하며 자신을 성찰함 시각적 이미지를 비판적으로 이해 | 느낌, 생각을 시각화하는 창의적 사고와 자기성찰 아이디어 발전과 표현의 토대가 되는 발상 작품 제작을 통해 예술적 성취를 경험 | 나와 공동체의 문화 이해 작품의 내용 및 형식에 대한 맥락적인 이해와 비평으로 미적 판단 능력을 높임 삶속에서 미술 문화의 다원적 가치를 이해하도록 함 |
| 내용체계 | | | |
| 지식·이해 | 시각문화 의미와 역할 삶과 미술의 관계 | 표현 주제와 의도 표현 재료와 방법 조형 요소와 원리의 효과 | 시대적, 지역적, 사회적 맥락 미술 용어와 지식 다양한 감상 방법과 관점 |
| 과정·기능 | 비판적 해석 이미지를 활용한 소통 미술과 타 분야 연결 | 새로운 표현 실험, 작품 제작 후 공유하고 소통 표현 경험을 삶과 연결 | 작품의 내용과 형식을 분석하고 설명 미술 작품을 해석 감상 경험을 삶과 연결 |
| 가치·태도 | 나와 환경에 대한 이해, 감수성 다양한 문화 존중과 참여 | 표현 과정에서의 주도성과 성찰 나와 타인의 작품 존중 | 미술의 다원성 존중 공동체 문화에 기여 |

출처 : 교육부(2022), “제2022-33호[별책13]”, 「2022 개정 미술과 교육과정」, pp.6~7.

내용체계로는 각 영역마다 영역을 아우르는 ‘핵심 아이디어’를 제시하고, 각 영역마다 배워야 할 필수학습 내용을 ‘지식·이해’, ‘과정·기능’, ‘가치·태도’의 세 가지 내용 요소로 나누어 제시하였다.

3) 2022 개정 교육과정을 기반으로 미래 디자인 교육의 동향 파악

시대가 변화한다고 교육현장의 환경도 바로 바꿀 수는 없다. 시대에 따라 교육과정도 개정되고, 개정된 교육과정에서 교육환경의 변화를 요구할 때 그때야 비로소 교육환경의 변화가 시작될 근거를 얻는다. 직전 교육과정에서는 언급이 미비했으나, 2022 개정 교육과정의 총론과 각론에서 새롭게 반복적으로 언급되며 강조되는 것이 바로 ‘디지털’이다.

(1) 2022 교육과정의 키워드

2022 교육과정의 인간상은 ‘미래사회에 적극적으로 대응할 수 있는 기초소양과 역량을 갖춘 사람’이며 인간상에서 거론된 ‘기초소양’에는 언어, 수리, 디지털 기초소양이 포함된다. 미술과 각론에도 마찬가지로 ‘디지털’이 반복되는 것을 확인할 수 있다. 각론의 성격에서는 “디지털 기반 학습이 가능하도록 교육공간과 환경을 조성해야하며 다양한 지능정보기술을 활용하며 특히 ‘가상공간’까지 미술의 범위를 확대하고, 표현과 소통의 도구로의 ‘디지털 매체’를 적극적으로 활용함으로써 학생들은 신체와 사고, 시간과 공간의 경험을 확장하며, ‘디지털’ 시대에 필요한 소양을 기를 수 있다.”²³⁾고 설명한다.

표현과 감상 영역에서도 디지털 도구를 사용한 표현을 강조하고있으며, 자료수집 과정과 정보를 정리하고 설명하는 과정에서 디지털 매체를 적극 활용하도록 권고하고 있다. 미술 교과에서 활용할 수 있는 디지털 기반 교수 학습 방법으로 ‘실감형 콘텐츠를 제작, 사용하는 학습법’, ‘메타버스를 이용한 학습 방법’, ‘디지털학습관리 시스템’, ‘가상공간’을 제안하기도 한다. 이토록 명확하게 디지털 역량의 강화를 강조하는 것으로 보아 학교에서 공간적, 환경적 여건 등의 이유로 소홀히 취급되었던 디지털 기반의 교육환경을 속히 구축하기를 요구하고 있음으로 예상하였다.

이에 제주교육청은 지원요청을 한 학교를 우선으로 ‘스마트 학습환경’ 조성을 목적으로한 기기와 소프트웨어와 라이선스 구입, AI기반 교육 콘텐츠 등 총 비용 3억원의 스마트교육²⁴⁾ 지원을 시작하였다.²⁵⁾

²³⁾ 교육부(2022), “제2022-33호[별책13]”, 「2022 개정 미술과 교육과정」, p.5.

(2) 미술수업과 디자인 수업에서의 예상되는 변화

COVID - 19 로 인한 팬데믹 상황에서의 교육은 교육환경의 변화를 일으켰다. 교실이라는 실제적 공간에 한데 모여 학습했던 일반적인 학교 교육을 기대할 수 없는 상황에서 온라인 가상공간을 통해 모이고 학습해야 했으며, 교수자와 학습자 모두 컴퓨터 또는 테블릿의 사용이 필수 불가결해졌다. 현재 까지도 Zoom 등 비대면 화상 메시저는 대면 수업을 보완하고 대체하며 학교 교육 현장에 활용되고 있다. 앞으로도 온/오프라인 연계가 가능한 디지털 기반 교수학습방법을 활용할 수 있음을 알 수 있다. 실감형 콘텐츠 활용 학습 방법, 메타버스와 가상공간을 활용한 학습, 그리고 다양한 스마트교육 지원들로 인해 공간을 초월한 기술과 융합한 미술과 디자인 교육이 시도 될 것으로 보인다.

또한 미술 수업에서도 디지털 매체를 수업의 도구로 활용하는 방법, 디자인과 연계한 수업등 다변화 될 예정이다. 매체를 이용하여 자신을 표현하고, 소통하는 것에 가장 익숙한 현 시대의 학생들이 단순히 아날로그 형식으로 표현하기 어려웠던 형태와 색상과 표현 기법들을 그래픽 프로그램, 다양한 디지털 매체를 통해 쉽게 표현하게 될 것으로 보인다. 학습자들이 직접 표현할 수 있는 도구에 대한 선택의 폭이 넓어지며, 학습자의 잠재력과 창의성을 끌어낼 수 있을 것으로 예상되며, 새로운 기술이 교육의 내용이 될 필요성이 있어보인다.

24) 스마트교육 : 에듀테크 기반 가상/증강현실, 인공지능 등 첨단기술을 교육분야에 적용하여 교육 환경, 교육내용, 교육방법 등의 교육체제에 적용하고 활용하는 교육

25) 제주특별자치도교육청 보도자료, “제주도교육청, 교원 대상 스마트교육 지원 사업을 통한 에듀테크 역량 강화 지원”, 2023년 4월 20일, p.1.

III . 제주지역 디자인 교육의 현황

본 장에서는 이전 장에서 언급한 미술과 교육과정과 디자인 교육에 대한 이해를 바탕으로 제주도 내 소재 중학교 미술수업과 미술교과 내의 디자인 영역의 실질적인 현황들을 조사하고 분석하여 2022 개정 교육과정을 앞둔 시점에서 현재 제주지역의 중학교 디자인 교육의 문제점을 알아보고 개선 방안을 모색하고자 하였다. 따라서 제주도 내 소재하는 중학교 17곳에서 미술 수업을 담당하는 교사 17명을 대상으로 미술교과와 디자인 수업에 관한 현장 설문조사를 실시하였으며, 설문조사 결과를 분석하고 종합하여 현재 제주도 내 중등 디자인 교육에 대한 개선 방안을 제시하였다.

1. 설문조사 절차와 방법

1) 조사대상

본 연구에서는 제주 지역의 중학교 45곳 중 제주시 소재 시내 중학교 8곳(한라중학교, 제주중앙중학교, 제주중앙여자중학교, 제주서중학교, 제주동중학교, 제주동여자중학교, 노형중학교, 오현중학교) • 시외 중학교 3곳(귀일중학교, 조천중학교, 추자중학교)과 서귀포 소재 시내 중학교 4곳(서귀중앙여자중학교, 서귀포여자중학교, 서귀포중학교, 남주중학교) • 시외 중학교 2곳(대정중학교, 성산중학교)으로 총 17개 학교에서 재직 중인 미술 교사 17명을 대상으로 설문조사를 실시하였다. 설립 구분(국립, 사립, 공립)과 상관없이 지역별 분포 비례에 따라 학교를 선정하였으며, 제주시 학교를 8곳, 서귀포시 학교를 4곳으로 선정하였고, 제주시와 서귀포시의 서쪽과 동쪽 시 외곽지의 학교를 각 1곳씩 그리고 제주 부속 섬 학교 1곳을 포함시켰다. <그림 1>은 설문조사 선정 학교의 분포를 그림으로 나타낸 것이다.



<그림 1> 도내 설문조사 선정 중학교 분포

2) 절차와 방법

설문지는 선행 연구 및 관련 문헌을 바탕으로 본 연구의 특성을 감안하여 구성하였으며, 총 14문항을 작성하였다. 14문항의 구성은 교사 현황에 대한 문항 2개, 실습실 및 기자재에 관련한 문항 3개, 참여도 영역에 대한 문항 1개, 교과서 활용에 대한 문항 2개, 교육 과정과 관련한 문항 5개, 디자인 교육의 개선 방안에 대한 문항 1개로 이루어졌다.

본 연구의 설문지는 구글에서 제공하는 설문조사 시스템 Google Forms²⁶⁾을 이용하여 온라인으로 제작하였으며, 각 학교에 연락하거나, 담당 미술교사의 도움을 받아 교사 전용 메신저를 통하여 설문 양식 URL 링크를 배포하고, 개인정보 보호를 위해 설문 응답자가 직접 온라인으로 제출하는 비대면 방법으로 응답 내용을 회수하였다. 설문지는 2022년 4월 5일부터 2022년 4월 20일 사

26) Google Forms은 구글에서 제공하는 설문조사 플랫폼으로서, 다양한 형태의 설문지를 제작할 수 있으며, 온라인으로 쉽게 배포 및 회수 할 수 있고, 결과가 자동으로 통계화 되는 등 편리성이 뛰어나 다양한 분야에서 이용되고 있다.

이 제주도 내 중학교 미술 교사에게 비대면으로 배포하였으며, 응답된 설문지 17부를 최종 분석하였다.

각 문항에 대한 결과는 백분율로 통계화하였으며, 원형 그래프를 통해 가시화하여 표와 그림 자료로 정리해 나타내었다. 백분율은 소수점 한자리까지 표시하였다. <표 9>는 본 연구의 설문지 문항 구성을 표로 나타낸 것이다.

<표 9> 설문지 문항 구성

| 문항 분류 | 내 용 |
|-----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 교사 현황 | <ul style="list-style-type: none"> • 미술교사의 전공 분포 • 미술교사의 디자인 영역의 중요성에 대한 인식 |
| 실습실 및 기자재 | <ul style="list-style-type: none"> • 학교 내의 미술실 시설 만족도 • 디자인 전용 기자재의 설치율 • 디자인 전용 기자재의 활용 여부 |
| 교과서 활용 | <ul style="list-style-type: none"> • 디자인 수업 시 교과서 활용도 • 교과서의 디자인 영역 비중 |
| 참여도 영역 | <ul style="list-style-type: none"> • 디자인 수업중 학생들의 참여도 영역 |
| 교육 과정 | <ul style="list-style-type: none"> • 미술 수업에서 디자인 영역이 차지하는 비중 • 디자인 수업의 전개 방식 조사 • 디자인 수업 시 지도하는 디자인 분야 조사 • 디자인 수업 시 비중과 체계성이 필요한 분야 • 디자인 영역 수업 시 어려운 점 |
| 개선방안 | <ul style="list-style-type: none"> • 디자인 교육의 우선적 개선점 |

2. 설문조사 결과 및 분석

1) 교사현황

설문 1. “선생님의 전공은 무엇입니까?”

이 질문은 미술 교사의 전공 분포를 알기 위한 문항으로 <표 10>과 같이 나타났다.

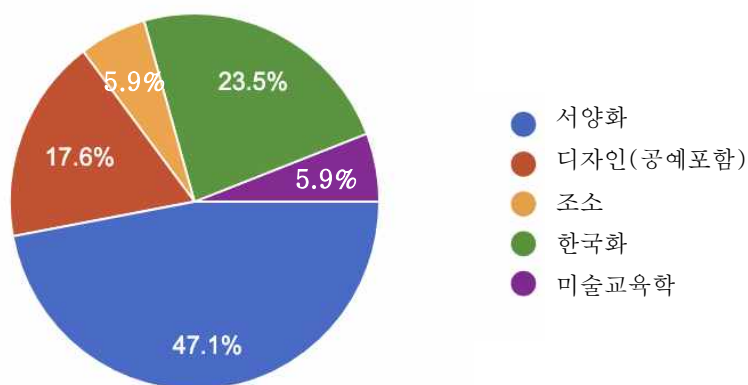
<표 10> 미술 교사의 전공 분포

| 응답유형 | 통계 | 비율(%) |
|-----------|----|-------|
| 서양화 | 8 | 47.1 |
| 한국화 | 4 | 23.5 |
| 디자인(공예포함) | 3 | 17.6 |
| 조소 | 1 | 5.9 |
| 미술교육학 | 1 | 5.9 |
| 계 | 17 | 100 |

설문조사 결과 47.1%의 가장 높은 비율을 가지는 전공은 ‘서양화’를 전공한 교사이며, ‘한국화’(23.5%), ‘디자인’(17.6%), ‘조소’와 ‘미술교육학’은 각각 5.9%으로 순차적으로 비율이 낮아지고 있다. 집계된 바에 따르면, 순수미술을 전공한 교사들은 전체의 76.5%로 대부분을 차지하고 있다.

공예를 포함한 디자인을 전공한 교사가 드문 것은 아니지만 체계적이고 전문적인 디자인 교육을 받은 교사의 비율이 순수 미술 전공에 비해 4배 이상 낮은 것으로 보아 디자인 영역을 지도하는 데에 전문성, 지식과 경험 부족으로 제한적인 측면이 있을 것을 예측할 수 있다. 디자인 수업은 비교적 새로운 이론과 방법론들이 추가되는 등 시대에 따라 트렌드가 쉽게 달라지기 때문에 과거 디자인 교육을 받았던 교사들도 계속적으로 공부와 연구를 통해 이해할 수 있어야 하는데,

과거 교육 경험이 부족한 교사들에게는 이러한 과정에 더욱 어려움을 느낄 것이다. 이는 수업에 필요한 지식의 부재와 교사의 자신감 저하 등을 야기할 것을 예상할 수 있다.



<그림 2> 미술 교사의 전공 분포

설문 2. “미술 교과 내용 중 디자인 영역이 중요하다고 생각하십니까?” 라는 질의의 응답 결과 현직 미술교사들의 디자인 영역의 중요성에 대한 인식은 <표 11>에 나타났다.

<표 11> 미술 교사의 디자인 영역의 중요성에 대한 인식

| 응답유형 | 통계 | 비율(%) |
|---------|----|-------|
| 중요하다 | 15 | 88.2 |
| 보통이다 | 2 | 11.8 |
| 중요하지 않다 | - | - |
| 잘 모르겠다 | - | - |
| 계 | 17 | 100 |

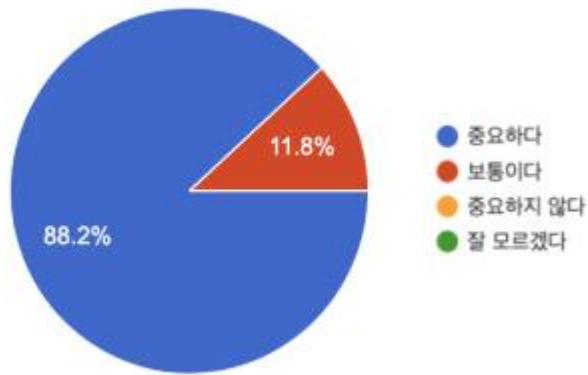
<표 11>의 응답 결과 결과에 따르면 디자인 영역에 대해 ‘중요하다’하고 대답한

미술 교사들은 전체 응답자의 88.2%로 제일 높은 비중을 차지하였으며, ‘보통이다’라고 대답한 미술교사는 나머지 11.8%로 두 번째로 높은 비율로 나타났다. ‘중요하지 않다’와 ‘잘 모르겠다’라고 응답한 교사들은 없었다. 이를 통해 현재 미술 수업을 실시하는 중학교 교사들 대다수가 디자인의 중요성을 인식하고 있음을 확인할 수 있다.

고등학교의 디자인 교육에 비해 중요도와 난이도의 차이는 있겠으나 중학교에서 이뤄지는 디자인 교육 또한 결코 축소되어서는 안되는 주요 교과 영역이다. 디자인은 그 중요성을 인정받아 우리나라의 1차 교육과정부터 2015 개정 교육과정에 이르기까지 꾸준히 다뤄져왔으나, 여전히 우리나라에서 디자인 교육이란 생활에 밀접하여 누구나 할 수 있는 ‘디자인’, 혹은 ‘디자인적 사고’를 익히는 과정으로 인식되지 않고, 일반적으로 특성화 고등학교, 디자인 전공 학생, 디자인 교육 전문가 등등 특정 분야의 사람들만이 향유하고 그들을 통하여서만 재생산할 수 있는 전문적인 분야라는 인식이 내재되어 있다. 디자인은 문제의 본질을 찾기 위해 정보를 수집하고, 기능과 용도에 맞는 구조와 형태, 소재, 방법을 생각하는 과정을 통해 문제를 해결하는 것 또는 그 과정 자체이다.²⁷⁾

이렇듯 꾸미고 장식하는 것을 넘어서 소통과 문제 해결능력을 포함한 디자인은 관련 전문가들만의 전유물이 아닌 일상을 살아가는 모든 사람들에게 필요한 인간 활동의 기본 과정이 되었다. 이러한 디자인을 다루는 교육은 융합과 창의를 중점으로 하여 배움의 즐거움을 추구하고 배움을 통하여 나와 환경을 긍정적으로 변화시키는 것을 지향하는 현행 교육과정의 핵심에 맞닿아 있다고 할 수 있으며, 미술 교과에 포함되어 있는 영역이지만 개별 교과로서도 주목할 가치가 있다고 여겨진다. 따라서 디자인 영역의 중요성을 미술 교사들이 인식하고 있다는 본 설문에 대한 결과는 현직 미술 교사들 또한 그 가치를 알고, 학습에 전략적으로 적용시키려는 노력을 해왔으며, 앞으로도 그러할 것임을 의미한다고 볼 수 있다.

27) 김선영(2015), “융합인재 교육을 위한 디자인 교육의 통합적 가치 고찰연구 - 미국의 스탠포드 대학의 융합인재교육과 K-12 학습모형 프로그램을 중심으로”, 「한국과학예술융합학회」, 20호, 한국전시산업융합연구원, p.119.



<그림 3> 미술 교사의 디자인 영역의 중요성에 대한 인식

2) 실습실 및 기자재

설문 3. “학교의 미술실 시설은 어떠합니까?”

라는 질문은 미술 교사들이 재직 중인 학교의 미술 교과 관련 시설 및 시청각 장비 확보의 유무를 묻는 항목이며 그 응답은 <표 12>에서 나타난다.

<표 12> 미술 교과 시설 및 시청각 장비 확보의 유무

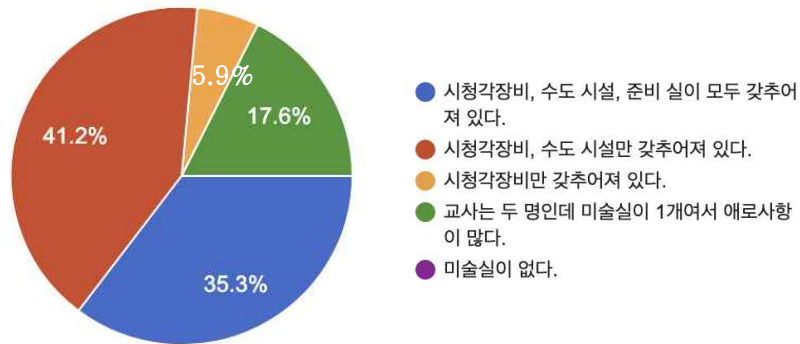
| 응답유형 | 통계 | 비율(%) |
|-------------------------------|----|-------|
| 시청각장비, 수도 시설, 준비실이 모두 갖추어져 있다 | 6 | 35.3 |
| 시청각장비, 수도 시설만 갖추어져 있다 | 7 | 41.2 |
| 시청각장비만 갖추어져 있다 | 1 | 5.9 |
| 교사는 두 명인데 미술실이 1개여서 애로사항이 많다 | 3 | 17.6 |
| 미술실이 없다 | - | - |
| 계 | 17 | 100 |

응답 결과 미술실 내부에 시청각 장비, 수도 시설, 준비실이 모두 갖추어져 있는 곳은 17개 학교 중 35.3%로 절반이 채 되지 않는 것을 확인 할 수 있다. 준비실이 없이 ‘시청각 장비, 수도 시설만 갖추어져 있다’(41.2%)는 응답 다음으로 높은

비중을 나타내고 있다. 준비실 또는 수도시설 없이 ‘시청각 장비만 갖추어져 있다’의 응답은 5.9%로 가장 낮은 비율로 나타났다. ‘미술실이 없다’에는 무응답으로 조사 대상 17개의 학교에는 모두 미술실이 존재하며, 최소 시청각 장비가 갖추어져 있는 것으로 보인다. 미술 교과 특성상 다양한 시각, 영상 자료를 참고해야 하며, 물감을 사용하거나 먹을 사용하는 수업 등 활동에 따라 수도 시설을 사용할 때가 많은데 미술실 내부에 시청각 장비와 수도시설이 구비되어 있는 학교들의 비중이 높아 시설을 활용한 수업이 이뤄질 수 있음을 알 수 있다. 준비실의 여부는 학교의 규모에 따라 다를 것으로 예상되지만, 최소 준비실 공간도 확보가 되어야 한다. 미술 교과의 특성상 준비물이 많고, 세부 분야에 따라 각기 다른 재료를 사용하거나, 다음 수업을 위해 작품을 보관해야 하는 등 공간에 대한 필요가 있기 때문에 준비실이 마련된다면 효과적으로 활용할 수 있으며, 수업의 질도 높아질 것으로 기대된다.

‘교사는 두 명인데 미술실이 1개여서 애로사항이 많다’ 문항에는 17.6%의 미술 교사가 응답하였다. 학생의 규모가 있어 교사가 2명이지만, 미술실은 1개로 각각의 미술 수업이 공동으로 진행될 때 혹은 바로 이어서 다른 학년이나 미술 교과 내 다른 영역을 다루는 수업이 진행될 때 불편함이 있을 것으로 보여진다. 수업과 그 외적인 시간도 수월하게 진행시키기 위해서는 분리된 개별적인 미술실의 필요가 있을 것으로 예상된다.

중학교 교육 과정에서 미술 교과가 꾸준히 존재해 왔으며, 오랜 기간 동안 미술 교과 특성이 반영되어 미술실을 포함한 장비들이 점진적으로 갖추어져 왔음을 알 수 있다. 하지만 결과적으로 현재 교육과정에서 원하고 있으며, 2022 개정 교육과정에서는 가히 필수적이라 여겨지는 원활한 수업을 위한 장비들이 전부 갖추어지지 못한 비율이 전체의 절반 이상인 64.7%인 것으로 보아 미술 교사들이 수업을 구성할 때 시설과 장비 부족으로 인해 수업 범위나 활동을 축소하게 될 수도 있다는 문제점이 있다. 따라서 미술 교사들이 수업환경에서 오는 불필요한 부가적 제약을 받지 않으며 수업할 수 있도록 시청각 장비, 수도시설, 준비실, 학생 수에 맞는 미술실 등 최소한의 시설과 장비가 조성되어야 한다.



<그림 4> 미술 교과 시설 및 시청각 장비 확보의 유무

설문 4. “디자인 전용 기자재의 설치율은 어떠합니까?(복수응답)”

라는 질문은 미술 교사들이 재직 중인 학교의 디자인 전용 기자재 설치 유무를 묻는 항목이며 그 응답은 <표 13>에서 나타난다.

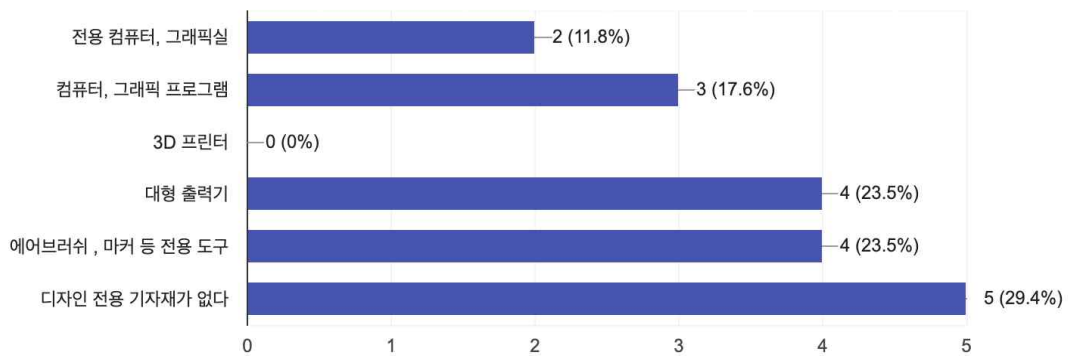
<표 13> 디자인 전용 기자재 설치율

| 응답유형 | 통계 | 비율(%) |
|-------------------|----|-------|
| 전용 컴퓨터, 그래픽실 | 2 | 11.8 |
| 컴퓨터, 그래픽 프로그램 | 3 | 17.6 |
| 3D 프린터 | - | - |
| 대형 출력기 | 4 | 23.5 |
| 에어브러시, 마커 등 전용 도구 | 4 | 23.5 |
| 디자인 전용 기자재가 없다 | 5 | 29.4 |

디자인 전용 기자재 설치 조사 결과 전용 컴퓨터가 있는 그래픽실이 따로 있는 중학교가 조사 대상 학교 17곳 중 2곳으로 전체의 11.8%로 나타났고, 디자인 작업을 위한 그래픽 프로그램이 설치되어 있는 컴퓨터가 있다고 대답한 비율은 17 학교 중 3곳으로 전체의 17.6%를 차지했다. ‘대형 출력기’와 ‘에어브러시, 마커 등 전용 도구’를 확보했다고 응답한 학교는 각각 4개로 23.5%임을 확인할 수 있

으며, ‘3D 프린터’를 확보한 학교는 없는 것으로 나타났다. 중복 선택이 가능한 문항으로 2개 이상의 기자재를 가지고 있는 학교도 있었으며, 디자인 전용 기자재가 하나도 설치되어 있지 않은 학교는 조사 대상인 17개의 중학교 중 5개의 학교로 전체의 29.4%가 해당이 되었다.

정보 통신 사회의 발달과, 인터넷의 대중화, 멀티미디어의 발달로 인해 많은 학교에 컴퓨터실이 확보되어 있다. 하지만 오로지 디자인 수업을 위한 시설이 아닌, 정보 통신교육, 코딩 교육 등 다른 교과 수업에도 함께 사용해야 하기 때문에 필요할 때 항상 사용할 수 없다는 것으로 파악되었다. 그래픽실과 컴퓨터, 다양한 그래픽 프로그램을 제외하고서도 디자인의 결과를 출력할 수 있는 3D 프린터나 대형 출력기 등의 출력장치들과, 결과물을 미리 계획하고 디자인하거나 마무리할 수 있는 에어브러시, 마커 등 전용 도구도 학교 내에 구비가 잘 안되어 있음을 확인할 수 있다. 이를 통해 학생들이 디자인 수업에 있어서 컴퓨터를 교과 활동에 맞게 충분히 활용하고 그 결과물을 2D 또는 3D로 출력하는 등의 실질적 디자인 활동을 하는 것에 환경적 제약이 있다는 것을 알 수 있다.



<그림 5> 디자인 전용 기자재 설치율

설문 5. “기자재를 가지고 계신다면 얼마나 활용하고 있습니까?”

라는 질문은 설문 4에서 디자인 전용 기자재 설치여부에 ‘있음’으로 답한 미술 교사들의 디자인 관련 기자재의 활용 여부를 파악하기 위한 항목이며 그 응답은 <표 14>에서 나타난다.

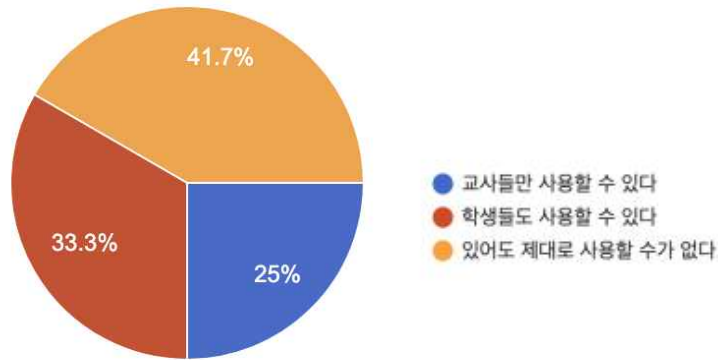
<표 14> 디자인 관련 기자재의 활용 여부

| 응답유형 | 통계 | 비율(%) |
|-------------------|----|-------|
| 교사들만 사용할 수 있다 | 3 | 25 |
| 학생들도 사용할 수 있다 | 4 | 33.3 |
| 있어도 제대로 사용할 수가 없다 | 5 | 41.7 |
| 계 | 12 | 100 |

설치된 기자재들의 활용 여부를 파악하기 위한 설문 결과로 위 질문 중 미술 관련 시설과 기자재 설치 여부 문항에 ‘있음’으로 답한 12명의 미술 교사들 중 41.7%의 미술 교사들이 ‘기자재가 있어도 제대로 사용할 수가 없다’라고 답하였다. 그 외에 ‘교사들만 사용할 수 있다’와 ‘학생들도 사용할 수 있다’에 답한 비율은 둘 다 33.3%로 나타났다. 전체적으로 기자재가 있어도 학생들이 사용하기가 쉽지 않음으로 보이며, 학생뿐만 아니라 교사들 또한 있어도 제대로 사용할 수가 없다는 것으로 보아 기자재의 관리가 잘 안되거나 교사가 기자재의 사용법에 익숙하지 않는 등 다양한 문제점들을 예상할 수 있다.

기자재 관련 설문 항목들의 결과를 종합해 보았을 때 현재 제주지역 중학교의 장비를 활용한 디자인 수업은 원활하지 못할 것을 예상한다. 현시대의 학생들은 기기에 익숙하고 프로그램을 조작하는 능력이 과거 어떤 시대 학생들보다 뛰어나다. 현행 중등 교육과정으로서 심도 있고 전문적인 디자인 활동은 다루지 않지만, 컴퓨터 작업의 의존도가 높은 현대 디자인의 실질적인 활동들, 예를 들어 디자인 프로그램을 사용해서 시각 이미지나 영상을 편집해 보는 등의 경험을 하기에는 관련 기자재들의 설치율이 매우 낮으며, 장비가 있는 곳이라도 학생이 활용할 수 없는 곳이 많다. 또한 곧 시행 될 2022 개정 교육과정의 중요한 개정 요소로 여겨지는 것은 바로 인공지능 기술 발전에 따른 디지털 기초소양과 디지털 매체를 적극적으로 활용할 수 있는 능력이다. 이렇게 컴퓨터를 포함한 다양한 프로그램과 관련 전자기기의 활용이 필수가 되고 있는 상황에서 관련 기자재를 학생들이 사용할 수 있는 비율이 40%가 채 되지 않는 것은 시대의 요구에 뒤쳐진

환경일뿐더러 한정적인 표현 수단과 도구로 인해 디자인 과정에 대한 학생의 경험과 학습범위가 제한적이게 될 수 있으므로 신속한 개선이 필요하다고 보인다.



<그림 6> 디자인 관련 기자재의 활용 여부

3) 교과서 활용

설문 6. “디자인 영역 수업 시 교과서의 활용도는 어떠합니까?”

라는 질문은 미술 교과 디자인 영역 수업 시 교과서의 활용도를 묻는 항목이며 그 응답은 <표 15>에서 나타난다.

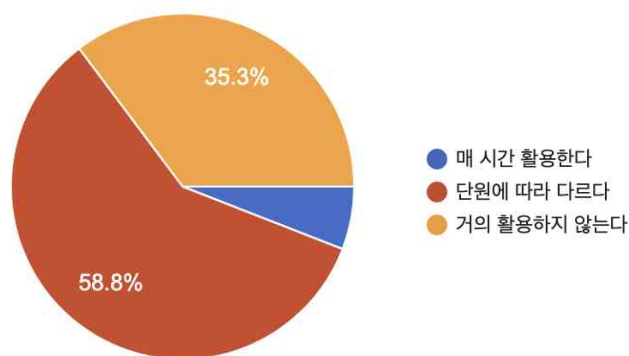
<표 15> 디자인 수업 시 교과서 활용도

| 응답유형 | 통계 | 비율(%) |
|-------------|----|-------|
| 매시간 활용한다 | 6 | 35.3 |
| 단원에 따라 다르다 | 10 | 58.8 |
| 거의 활용하지 않는다 | 1 | 5.9 |
| 계 | 17 | 100 |

디자인 영역 수업 시 교과서의 활용도 설문 결과로 ‘단원에 따라 다르다’라고 답한 비율이 58.8%로 가장 높았다. ‘매시간 활용한다’는 35.3%로 다음으로 높은 항목이었으며, ‘거의 활용하지 않는다’는 5.9%로 가장 낮은 비율로 나타났다.

결과를 통해 현재 제주도 내 중학교 미술 교과 디자인 영역 수업 시 교사들은 교과서를 대부분 활용하고 있음을 알 수 있다. 이는 수업에 필요한 디자인 교육 자료들을 교과서 내용으로 한정할 확률이 높다는 결과로 파악할 수 있다. 대부분의 제주도 중학교 교사들이 교과서를 활용하고 있다는 점에서 교과서 분석이 중요 요소가 되었으므로 이미 선행되어진 다양한 교과서 분석 연구들을 참고하였다. 국내의 교과서 분석 연구를 종합해 보았을 때 교과서의 디자인 비중과 영역 설정, 학습 목표와 내용 등에 문제가 있음을 확인하였다.

문헌 연구를 통하여 알게된 현행 중학교 미술 교과서의 디자인 영역 문제점들을 살펴보면 미술 영역과 구분되는 디자인 고유의 새로운 영역과 역할을 적극적으로 반영하지 못하고 있으며²⁸⁾, 다른 미술 영역과 혼합되어 구성되어 특정 디자인 분야만 학습하는데 그칠 수 있으며, 디자인 내용이 구조화되어 있지 않은 점을 언급하였다. 국내 연구 분석 내용으로 보아 교과서 내의 내용과 예시가 폭넓고 다양해지고 있는 추세지만 한계점이 있으며, 교과서의 내용을 보완할 수 있는 분야별 다양한 학습 자료가 보충되며 디자인 영역의 구조화가 제대로 이뤄진다면 디자인 수업 구성과 내용이 더 풍부해 질 것으로 보인다.



<그림 7> 디자인 수업 시 교과서 활용도

²⁸⁾ 최서령·현은령(2021), 전계서, p.203.

설문 7. “현재 사용하고 있는 교과서의 디자인 영역 비중이 적절하다고 생각하십니까?”

라는 질문은 현재 중학교 미술 수업 시 사용하는 미술 교과서의 디자인 영역의 비중의 적절성을 묻는 항목이며 그 응답은 <표 16>에서 나타난다.

<표 16> 교과서의 디자인 영역 비중

| 응답유형 | 통계 | 비율(%) |
|--------|----|-------|
| 적절하다 | 4 | 23.5 |
| 보통이다 | 8 | 41.1 |
| 부족하다 | 4 | 23.5 |
| 잘 모르겠다 | 1 | 5.9 |
| 계 | 17 | 100 |

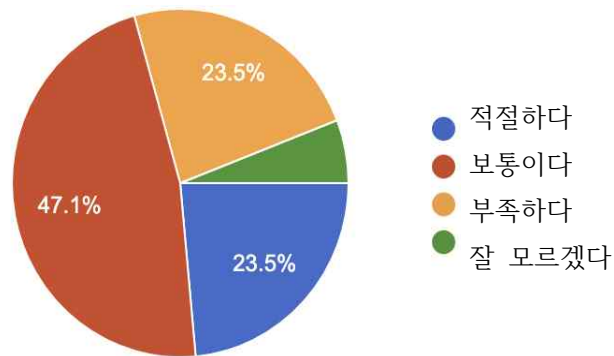
현재 중학교 미술 수업 시 사용하는 미술 교과서의 디자인 영역의 비중의 적절성에 대해 ‘적절하다’(23.5%), ‘보통이다’(41.1%)로 대체로 만족하는 미술 교사의 비율이 전체의 64.6%으로 나타났다. ‘부족하다’라고 답한 교사는 23.5%로 ‘적절하다’라고 응답한 교사와 같은 비율을 보이고 있으며 ‘잘 모르겠다’는 5.9%로 나타났다.

현행 교과서의 디자인 영역 비중에 대해 대다수의 미술교사들이 만족하고 있다고 생각할 수 있으나, 개별 설문조사를 파악하였을 때 ‘적절하다’, ‘보통이다’라는 응답을 한 교사는 과거 디자인 전공이 아닌 공예 또는 순수회화를 전공한 교사들의 응답이 대부분이었으며, 설문에 참여한 디자인을 전공한 미술 교사 3명은 전부 ‘부족하다’로 답하였음을 확인하였다. 디자인에 관련하여 비교적 전문성 있는 교사들은 모두 교과서 내용 구성 중 디자인 영역의 비중이 부족함을 느끼고 있다는 점을 생각한다면, 교사 개인의 만족도를 떠나 객관적으로 교과서의 구성 중 디자인 영역의 비중이 다른 분야에 비하거나, 교육과정이 요구하는 범위에 비해 적을 가능성이 있으며, 디자인 영역 세부 내용 구성에서 비중의 부족함이

있을 가능성이 있다.

이 설문에 대해 더욱 정확하고 세부적인 분석은 앞서 설문 6에서 언급한 교과서 내의 디자인 영역에 대한 선행 연구를 통해 보충하였다. 2022년에 발표된 선행 연구에 따르면, 2015 개정 교육과정을 반영한 12종의 미술교과서에서의 디자인 반영 비율은 평균 약 19%로 대체로 적절하나, 디자인 분야의 구성 비율이 고르게 편성되어있지 않고 편차가 크다고 한다. 구성 비율은 시각디자인이 가장 높은 비중을 차지하며 공간, 제품, 패션, 기타 순으로 관련 내용이 구성되어있다²⁹⁾고 언급한다. 또한 확장된 디자인 분야의 내용 즉, 융합 및 프로젝트 수업과 신기술을 활용한 디자인 학습활동의 내용을 제시한 교과서도 있는 반면, 전혀 언급하지 않는 교과서도 있어 이 분야의 내용이 확충되어야함으로 결론 짓고 있다.³⁰⁾

설문 6의 결과와 종합해 본다면, 연구를 통하여 2015 개정 교육과정을 반영한 미술교과서들은 대체로 내용적인 면에서 디자인 분야가 고르게 편성되지 않았으며, 특히 2015 개정 교육과정의 중점 키워드들이 개념부터 학습활동까지 적절히 반영되지 않았다.³¹⁾ 이러한 교과서를 참고하는 미술교사의 비율이 높은 것은 학습의 현장에서도 교과서 내의 비중에 비례하여 지도의 편차가 있음을 예상할 수 있다.



<그림 8> 교과서의 디자인 영역 비중

30) 윤혜리·김효정(2022), 전게서, p.271.

31) 선행 연구들의 결론을 일반화하기에는 다소 한계가 있다. 2015 개정 교육과정을 반영한 미술교과서 분석을 시행한 약4개의 연구들의 결론이 내용의 불균형과 개정 교육과정의 소극적인 반영을 포함하고 있기 때문에 동일한 결론에 한해서 본 설문 분석의 보충 자료로 설정한다.

4) 참여도 영역

설문 8. “디자인 영역 수업 과정에서 학생들의 참여도가 가장 높은 분야는 무엇입니까?”

이 질문은 미술 교과 디자인 영역 수업에서 학생들의 참여도가 가장 높은 분야는 무엇인지 알아보기 위한 문항으로 <표 17>와 같이 나타났다.

<표 17> 디자인 수업중 학생들의 참여도 영역

| 응답유형 | 통계 | 비율(%) |
|--------|----|-------|
| 시각 디자인 | 11 | 64.7 |
| 제품 디자인 | 3 | 17.6 |
| 환경 디자인 | 2 | 11.8 |
| 융합 디자인 | 1 | 5.9 |
| 기타 | - | - |
| 계 | 17 | 100 |

중학교 미술 교과 디자인 영역 수업 중에서 학생들의 참여도가 가장 높은 분야는 ‘시각 디자인’으로 전체의 64.7%로 절반이상의 큰 비율로 나타난다. 다음은 차례대로 ‘제품 디자인’(17.6%), ‘환경 디자인’(11.8%), ‘융합 디자인’(5.9%) 순으로 참여도가 낮아짐을 알 수 있다.

결과를 통해서 학생들이 흥미를 느끼고 집중할 수 있는 디자인 영역은 압도적으로 시각 디자인인 것을 알 수 있다. 이는 2009 교육과정에서부터 ‘시각 디자인’의 중요성이 강조되어 디자인 영역 중 가장 많은 학습 비중을 가지고 있음에 따라 비교적 체계가 잡히고 다양한 자료들을 확보하기도 했을뿐더러, 시각 문화의 발전과 미디어의 영향으로 현재 학생들이 가장 선호하는 관심 영역이 되었기 때문이다. ‘제품 디자인’은 국가교육과정의 초반부터 현재까지 꾸

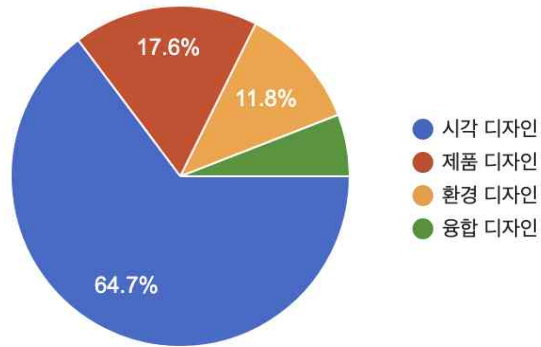
준히 강조하며 체계를 잡아왔으며, 최근에는 유니버설 디자인, 그린 디자인 등 주목해야하는 중요 영역들이 포함되어있지만, 제품 디자인의 특성상 단순히 보여지는 외형을 넘어서 '기능'을 우선하기 때문에 중학교 과정에서 심도있게 다루기 어려우며 제품 생산과 주 소비계층이 아닌 중학생의 흥미와 관심을 유도하는 것에 어려움이 있을 것으로 예상된다. '환경 디자인'은 세계자연유산으로 지정된 제주도에서 실시한 본 설문에서 의외적으로 두 번째로 낮은 참여도를 보였다. 객관적으로 인정받은 자연환경과 환경디자인 수업으로 연계할만한 요소들이 많아 참여율이 높을 것으로 짐작했지만, 예상보다 제주라는 특수적 환경이 환경 디자인에 대한 관심과 참여율에는 큰 영향을 미치지 않을 수 있음을 알게 되었다. 또한 주변의 자연환경이나 주거공간을 아름답고 편리하게 꾸미고 계획해야하는 환경 디자인의 특성상 시각 디자인이나 제품 디자인에 비해 보다 대규모이며, 장시간에 걸친 디자인 과정이 소요됨으로 중학생의 참여도가 낮은 것으로 보인다.

가장 저조한 참여율을 보이는 '융합 디자인'은 현행 교육과정의 목표와 부합하며 미래 사회를 대비하는 영역으로 내용 편성이 계속 이뤄지고 있는 기대받는 디자인 영역이다. 하지만 교과서 내의 내용 구성도 가장 적으며, 활동보다는 대부분 이론 위주로 다루지고 있기 때문에 학생들의 참여율이 낮은 것으로 예상할 수 있다.

따라서 시각문화에서 모든 집중과 참여가 이뤄지기보다는 다양한 디자인의 분야들이 전체적인 균형을 맞춰가야 할 것으로 보인다. 학생들의 참여도가 높고 선호하는 분야만을 중점으로 다루는 것을 지양하고, 참여도가 낮은 분야를 지도 시 학생들의 호기심과 흥미를 유발할 수 있도록 교수안을 구성하고 적절한 시각자료들을 활용한다면 이는 미술 교사의 재량으로 대부분 보완될 수 있을 것으로 보인다.

특히 제주 지역에서 환경 디자인을 수업할 때는 제주의 특수성을 활용하고 다른 디자인 수업보다 더 긴 차시를 요구한다면, 현행 중학교 과정에서 이뤄지는 자유학기제의 기간을 활용하는 방법이 있다. 융합 디자인의 경우에는 분야의 특성상 기술, 과학, 인문, 사회, 예술 등의 다른 여러 분야와 결합하거나 상호작용하기 때문에 단독으로 지도하는 것에 미술 교사가 어려움을 느낀다면,

학생들의 참여도가 가장 높은 시각 디자인 또는 상대적으로 참여도가 낮은 제품 또는 환경 디자인과 자연스럽게 연관 지어 맞물리게 내용을 구성하는 등의 방법도 도움이 될 것으로 보여진다.



<그림 9> 디자인 수업중 학생들의 참여도 영역

5) 교육과정

설문 9. “현재 미술 수업에서 디자인 영역의 비중은 어느 정도입니까?”

이 질문은 미술 교과 수업 중 디자인 영역의 비중을 알아보기 위한 문항으로 <표 18>와 같이 나타났다.

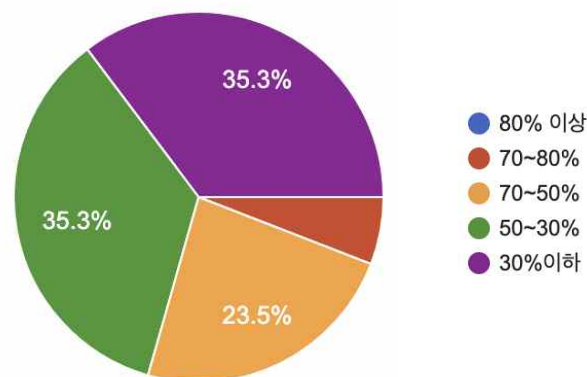
<표 18> 미술 수업에서 디자인 영역이 차지하는 비중

| 응답유형 | 통계 | 비율(%) |
|--------|----|-------|
| 80% 이상 | - | - |
| 70~80% | 1 | 5.9 |
| 50~70% | 4 | 23.5 |
| 30~50% | 6 | 35.3 |
| 30% 이하 | 6 | 35.3 |
| 계 | 17 | 100 |

도내 중학교 미술 교과 수업 중 디자인 영역의 비중을 파악하기 위한 문항이다. '30% 이하'와 '30~50%'사이라고 각각 35.3% 미술 교사들이 응답하였으며, 50% 이상이라고 응답한 교사는 전체의 29.4%로 나타났다. 또한 세부 설문지를 확인하였을 때 과거 디자인을 전공하였던 교사 전부가 미술 교과 중 50~80%로 디자인 영역을 수업하였다고 답하였음을 확인하였다.

결과를 통해 현 중학교 미술 교과 수업 중 디자인 영역이 차지하는 비중은 크게 많지 않음을 알 수 있다. 또한 앞서 분석한 <표 10>에서 확인했듯이 미술 교사 대부분이 순수 미술을 전공하였기 때문에 디자인 교육의 중요성을 알고 있음에도 불구하고, 자신의 전공 중심으로 지도하고 있음을 알 수 있다.

따라서 교사들이 자신이 편하고 쉬운 분야의 수업을 추구하기보다는 디자인의 중요성을 인식하는 만큼 실제 수업에서 디자인 영역을 적극적으로 다뤄야 하며, 이를 위하여 디자인 교육에 필요한 교사의 역량을 개발하고 지원해 줄 필요성이 있어 보인다.



<그림 10> 미술 수업에서 디자인 영역이 차지하는 비중

설문 10. “디자인 수업은 어떻게 전개되고 있습니까?”

라는 질문은 미술 교과 디자인 영역 수업 시 전개 방식을 묻는 항목이며 그 응답은 <표 19>에서 나타난다.

<표 19> 디자인 수업의 전개 방식 조사

| 응답유형 | 통계 | 비율(%) |
|--------------|----|-------|
| 이론 수업 위주 | - | - |
| 실기 수업 위주 | 3 | 17.6 |
| 실기와 이론 수업 병행 | 13 | 76.5 |
| 무응답 | 1 | 5.9 |
| 계 | 17 | 100 |

디자인 수업의 전개 방식 조사 분석 결과 무응답 1명을 제외한 16명의 교사 중 절반 이상인 76.5%의 미술 교사들이 ‘실기와 이론 수업을 병행’한다고 응답하였고, ‘실기 수업 위주’는 17.6%, ‘이론 수업 위주’는 무응답으로 나타났다. 이를 통해 도내 중학교 미술 교과 디자인 수업은 이론 수업과 실기 수업이 치우침 없이 적절하게 이뤄지고 있음을 알 수 있다. 설문에 참여한 대다수의 미술교사들이 공예 혹은 순수미술을 전공하였으며, 디자인 수업 시에 교과서를 참고하는 교사의 비율이 높은 설문 결과를 보아 교과서 내의 다양한 디자인 학습 활동을 활용하는 미술 교사가 많을 것으로 예상된다. 이는 교과서의 중요성을 더욱 알 수 있는 부분이다.



<그림 11> 디자인 수업의 전개 방식 조사

설문 11. “디자인 수업 중 선생님이 하시는 수업에 해당하는 것을 모두 골라주세요.(복수응답)”

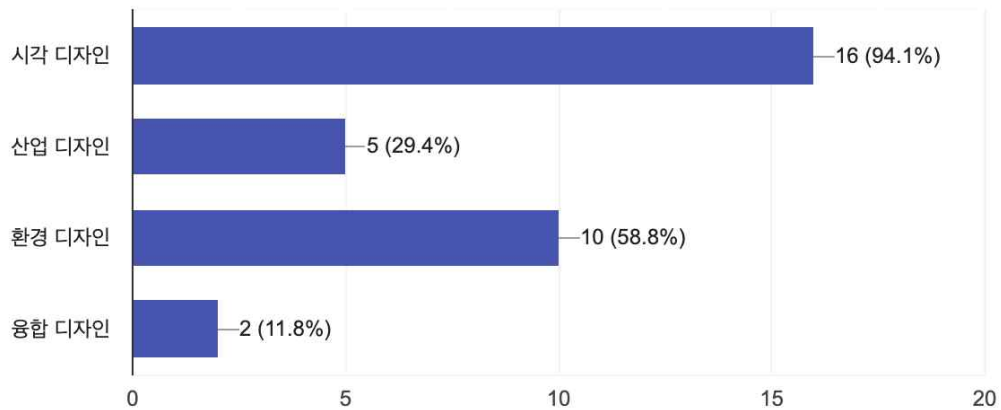
이 질문은 미술 교과 디자인 영역 수업 중 미술 교사가 지도하는 디자인 분야들은 무엇인지 알아보기 위한 문항으로 <표 20>와 같이 나타났다.

<표 20> 디자인 수업 시 지도하는 디자인 분야 조사

| 응답유형 | 통계 | 비율(%) |
|--------|----|-------|
| 시각 디자인 | 16 | 94.1 |
| 산업 디자인 | 5 | 29.4 |
| 환경 디자인 | 10 | 58.8 |
| 융합 디자인 | 2 | 11.8 |

미술 교과 디자인 영역 수업 중 미술 교사가 지도하는 디자인 분야들을 중복으로 선택하는 문항으로 94.1%의 교사가 시각 디자인을 지도하고 있음이 나타났다. 다음은 58.8%로 ‘환경 디자인’이 높으며 ‘융합 디자인’ 영역은 17개 학교 중 2곳, 전체 비율의 11.8%만 지도하는 것을 알 수 있다.

21세기 디자인 교육의 가장 비중이 높고 앞선 설문 분석에서 살펴본 <표 17>처럼 학생의 참여도가 가장 높은 시각 디자인을 중점으로 지도하는 선생님들이 대부분이기 때문에 시각 디자인 분야의 전망이 밝지만, 시각 디자인 외에 ‘산업 디자인’과 ‘융합 디자인’은 지도율이 낮아 새로운 시도와 인식이 필요하다. 특히 현행 교육 과정에서 강조되는 ‘융합 디자인’영역은 비교적 다수의 교사들이 다루지 않고 있음이 보인다. 심지어 융합 디자인 영역을 수업 중 다루는 교사는 모두 디자인을 전공했던 교사들임을 세부 설문지를 보며 파악할 수 있었다. 2015 개정 교육과정이 정립되고 중학교 교육에 적용된지 6년이 지나가는 시점에서 핵심 분야인 융합 디자인 지도율이 낮은 것은 문제점이라고 할 수 있으며, 미술 교사들이 ‘융합 디자인’을 실제 학교 수업 내용에 반영시키기 어려운 원인들을 파악하고 잘 적용할 수 있는 방안을 모색해야할 필요성이 있다.



<그림 12> 디자인 수업 시 지도하는 디자인 분야 조사

질문 12. “디자인 수업 중 선생님이 생각하시기에 비중과 체계성이 더 필요한 영역을 골라주세요”

라는 질문은 미술 교과 디자인 수업 중 비중과 체계성이 더 필요한 디자인 분야를 묻는 항목이며 그 응답은 <표 21>에서 나타난다.

<표 21> 디자인 수업 시 비중과 체계성이 필요한 분야

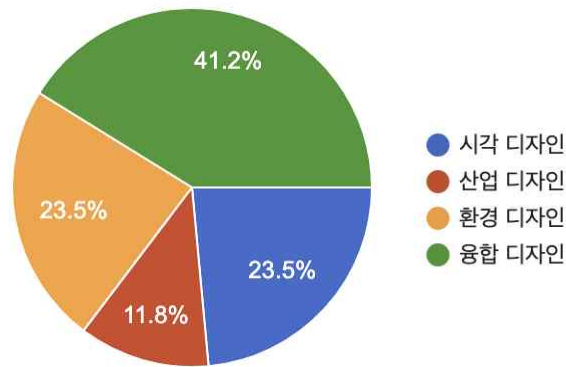
| 응답유형 | 통계 | 비율(%) |
|--------|----|-------|
| 시각 디자인 | 4 | 23.5 |
| 산업 디자인 | 2 | 11.8 |
| 환경 디자인 | 4 | 23.5 |
| 융합 디자인 | 7 | 41.2 |
| 계 | 17 | 100 |

미술 교과 디자인 수업 중 비중과 체계성이 필요한 분야로 41.2%의 교사들이 ‘융합 디자인’에 답하였으며, ‘시각 디자인’과 ‘환경 디자인’은 23.5%, ‘산업 디자인’은 11.8%로 나타났다.

결과를 살펴보면 절반 이상에 해당하는 높은 비율을 가지고 있는 디자인 분야

가 없다. 새롭게 다루게 된 지 얼마 되지 않은 ‘융합 디자인’조차 전체 비율 중 50%를 넘지 않는다. 하지만 40% 이상의 미술 교사가 체계성을 요구하는 영역이기에 2022 개정 교육과정의 시행 시에는 보다 구체적인 체계가 잡혀야 할 것이다.

설문 11문항의 결과 <표 20>에서도 확인할 수 있듯이 디자인 영역에서 이미 비중이 가장 큰 ‘시각 디자인’과 다음으로 많이 지도되는 ‘환경 디자인’이 비중과 체계성이 필요하다는 설문에서 두 번째로 높은 비율을 동물로 차지하고 있다. 이러한 경우 오히려 내용이 지나치게 방대하며 비중이 크기 때문에 학습목표나 활동을 설정하는 데 체계성이 더욱 필요함을 느낄 가능성이 있다. 혹은 ‘융합 디자인’에 비해 비교적 오랜 교육과정을 거쳐가며 지속적으로 교육되었던 ‘시각 디자인’, ‘환경 디자인’, ‘시각 디자인’등의 내용에서 비중과 체계성이 필요하다는 의견 비율이 골고루 나온 것으로 보아 미술 교사 개인이 전문적 지식 혹은 흥미가 부족하여 수업 시 어려움을 느끼거나 지도하기에 난해하다고 여겨지는 영역에 대해 응답했을 가능성이 있다.



<그림 13> 디자인 수업 시 비중과 체계성이 필요한 분야

설문 13. “디자인 영역 수업 과정에서 가장 어려운 점은 무엇입니까?”

이 질문은 미술 교과 디자인 영역 수업에서 미술 교사가 느끼기에 가장 어려운 점을 파악하기 위한 문항으로 <표 22>와 같이 나타났다.

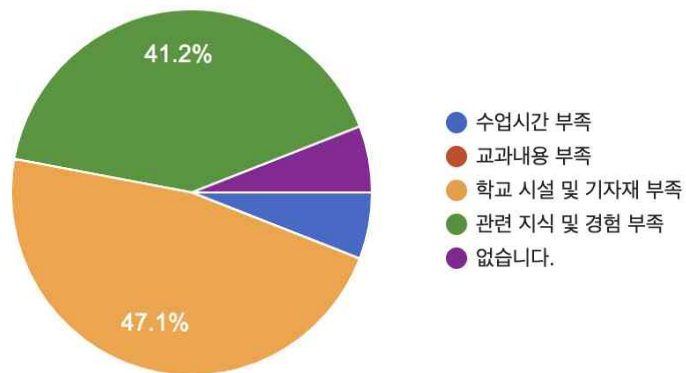
<표 22> 디자인 영역 수업 시 어려운 점

| 응답유형 | 통계 | 비율(%) |
|----------------|----|-------|
| 수업시간 부족 | 1 | 5.9 |
| 교과내용 부족 | - | - |
| 학교 시설 및 기자재 부족 | 8 | 47.1 |
| 관련 지식 및 경험 부족 | 7 | 41.2 |
| 없다 | 1 | 5.9 |
| 계 | 17 | 100 |

미술 교과 디자인 영역 수업에서 어려운 점을 파악하기 위한 문항으로 47.1%의 미술교사들이 ‘학교 시설 및 기자재 부족’이 가장 어려운 점이라고 응답하였다. 다음으로는 ‘관련 지식 및 경험 부족’이 41.2%로 두 번째로 어려운 점으로 나타났다으며, ‘수업 시간 부족’, ‘없다’는 둘 다 5.9%이며, ‘교과 내용 부족’은 무응답으로 나타났다. 디자인 영역의 수업 시간과 교과 내용의 부족으로 인해 어려움을 느끼는 유형보다는 학교 시설 및 기자재 부족과 관련 지식 및 경험 부족으로 인해 한계를 느끼는 유형이 대부분임을 볼 수 있다.

이로 인해 시설 및 기자재의 부족이 디자인 교육의 질적 발전을 저해하는 직접적인 요인이 되었다는 것을 알 수 있으며, 원활하고 다양한 디자인 교육을 위해서 관련 시설이 확보되고, 전용 기자재들이 설치, 및 구비되어야 함을 알 수 있다.

그리고 관련 지식과 경험이 부족한 요인도 관련 장비의 유무만큼이나 디자인 교육의 질적 발전을 저해하는 요인이다. 앞선 설문 1번 문항의 결과 <표 10>에 따르면 순수미술을 전공한 교사들은 전체의 76.5%로 과거 교사들의 교육 경험에 있어서 ‘디자인’ 관련 경험이 부족하여 현재 수업을 진행하는 것까지 한계와 부담감을 느끼고 있을 것이다. <표 20>에서 디자인을 전공했던 교사 2명을 제외한 나머지 미술 교사들은 융합 디자인 수업을 하지 않는다는 결과에서도 같은 맥락을 확인 할 수 있다.



<그림 14> 디자인 영역 수업 시 어려운 점

6) 개선방안

설문 14. “디자인 교육에 있어 개선해야 할 점은 무엇이라고 생각하십니까?”

이 질문은 현직 중학교 미술 교사들의 디자인 교육의 개선점에 대한 의견을 파악하기 위한 문항으로 <표 23>와 같이 나타났다.

<표 23> 디자인 교육의 우선적 개선점

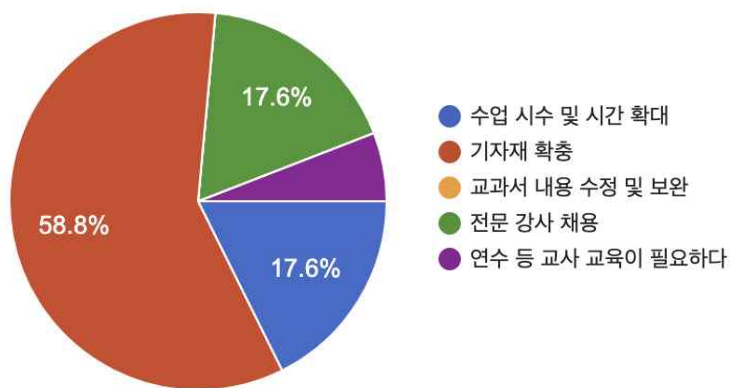
| 응답유형 | 통계 | 비율(%) |
|---------------------|----|-------|
| 수업 시수 및 시간 확대 | 3 | 17.6 |
| 기자재 확충 | 10 | 58.8 |
| 교과서 내용 수정 및 보완 | - | - |
| 전문 강사 채용 | 3 | 17.6 |
| 기타 (연수 등 교사 교육의 필요) | 1 | 5.9 |
| 계 | 17 | 100 |

현장의 미술 교사들이 인식하고 있는 디자인 교육의 우선적 개선점으로는 이전 설문 결과에서도 보았듯이 ‘기자재 확충’이 58.8%로 가장 많은 교사들의 응답이 나타난다. 다음은 ‘수업 시수 및 시간 확대’, ‘전문 강사 채용’이 17.6%로 동일이며, ‘기타(연수 등 교사 교육의 필요)’ 의견이 5.9%로 집계되었다.

질적이고, 폭넓은 디자인 수업을 위해서 기자재를 활용하고자 하는 것이 우선적 개선점인 것으로 보아 현장의 수업을 도울 기자재 확보 상황이 많이 열악한 것을 예상할 수 있다.

수업의 시수와 시간 확대가 우선적으로 필요하다는 의견으로 보아 디자인 수업을 할 때 이론과 실습을 균형 있게 유지하며 수업의 다양한 방법적 시도와 질적인 활동까지 지도하기 위해서는 여유 있고 넉넉한 시간적 환경이 뒷받침되어야 함을 알 수 있다.

전문 강사 채용과 기타 의견(연수 등 교사 교육의 필요)은 미술 교사의 역량에 관련한 내용으로 교사의 부족한 관련 지식과 경험을 보완하기 위한 개선점으로 우선하였을 것이라 파악된다. 교사 자신의 역량을 위한 연수등 교육 보다는 ‘전문 강사 채용’의 비중이 조금 더 높은 것으로 보아 확실한 전문 지식을 가지고 있으며, 해당 분야에서 활동하고 있는 전문가를 초빙하는 것이 일시적일 수 있는 연수나 교사 교육 보다 더욱 효율적이며 효과적일 수 있음을 보여준다.



<그림 15> 디자인 교육의 우선적 개선점

7) 설문조사 분석 결과

(1) 교사 현황

설문에 참여한 미술 교사들은 대부분 순수 미술을 전공하였기 때문에 디자인 교육에서 한계를 느끼고 있다. 디자인의 가치와 중요성을 인식하고는 있지만 현행 교육과정의 큰 틀 안에서 최소한의 디자인 교육을 시행하고 있음으로 보인다.

(2) 실습실 및 기자재

미술실 내부에 시청각 장비, 수도시설, 준비실이 모두 갖춰지지 않은 학교가 절반 이상이었으며, 디자인 전용 기자재들이 학교 내에 구비가 잘 안되어있고, 설치된 기자재마저 학생이 활용하기 어려운 곳이 많음을 확인할 수 있었다.

(3) 교과서 활용

설문에 참여한 미술교사들은 대부분 교과서를 디자인 수업 시 활용하고 있으나 미술 교과서들은 대체로 내용적 측면에서 디자인 영역별 편중이 있고, 새로운 디자인 영역들이 개념부터 학습활동까지 적절히 반영되지 않은 것으로 보아 학습 현장에도 디자인 영역별 편차가 있어왔을 것을 예상할 수 있었다.

(4) 참여도 영역

현행 교육과정의 목표와 부합하고 추가적인 편성이 계속적으로 이뤄지는 융합디자인이 제일 낮은 참여도를 보였다. 교과서 내의 내용 구성이 가장 적고, 대부분 이론을 중심으로 다뤄져 학생의 흥미 유도에 어려움이 있음으로 보이며, 참여도에 따라 수업 내용 구성에 편중이 있을 것으로 예상할 수 있었다.

(5) 교육 과정

디자인 수업은 다른 영역과 비슷한 비중으로 전체적으로 균형있게 다뤄지나, 디자인 분야 내에서는 편중이 있음을 알 수 있었다. 가장 체계성이 요구되며 개선이 필요한 영역은 융합디자인 분야이며, 디자인 수업시 가장 어려운 점은 시설과 기자재의 부재와 관련 지식 및 경험의 부족인 것으로 나타났다.

(6) 개선방안

다양하고 원활한 디자인 수업을 위한 시설 및 기자재 확충과 교사들의 부족한 지식과 경험을 보완해 줄 수 있는 전문 강사의 채용 및 연수, 프로젝트성 실기 비중이 높은 디자인 수업을 시행할 수 있도록 미술 수업 및 시간 확대 등이 디자인 교육의 우선적 개선점으로 나타났다.

3. 도내 중학교 디자인 교육 개선방안

각 문항 별 발견된 분석 결과를 종합해 본 결과, 현행 교육과정이 요구하는 창의적이고 융·복합적인 인재를 길러냄에 필요한 새로운 디자인 개념들과 방법들을 실질적인 수업에 적용하지 못하고 있는 실정을 확인할 수 있었다. 이를 위해 모호한 디자인 교육의 개념과 체계를 학교 현장 요구에 맞게 재정립할 필요성이 있으며 관련 전문 강사 채용 및 미술 교사의 역량 강화를 위한 지원이 필요함을 알 수 있었다. 또한 디자인 수업은 이론과 실기를 병행하지만, 대부분의 실기는 컴퓨터 등 전용 장비나 그래픽 프로그램을 이용한 수업이 아닌 회화적 표현 위주의 실기임을 예상할 수 있었다. 관련 시설과 전용 기자재의 부족으로 인해 다양한 실습과 질적 디자인 교육이 제한되고 있었다는 사실을 확인하였고, 시설 및 기자재의 확충으로 환경이 개선되어야 한다고 보았다. 이러한 설문조사 분석 결과를 바탕으로 현장에서 미술 교사가 시행하고 있는 디자인 교육 현황을 파악하고 효과적인 중학교 디자인 교육을 위해 네 가지의 나아갈 방향을 제시한다.

1) 디자인 고유의 새로운 영역과 역할을 적극적으로 반영한 가이드라인 개발

디자인적 사고를 통해 아이디어를 도출하는 방법이나, 그 과정을 수업의 요소로 적절하게 활용하는 법 등 디자인을 열린 개념으로 인식하고 프로세스 중심으로 이해하여 다양한 장르와 연계하여 수업을 진행할 수 있도록 디자인 방법론을 명확하게 정리하고 기존의 순수미술 회화 중심의 미술 수업과 차별화되지 못하고 표현 중심으로 단순히 디자인 고유의 역할이 반영된 가이드라인을 개발하는 방식을 제안한다.

2) 중학교 자유학기제를 활용한 디자인 프로그램과 전문 강사 채용

설문에 참여한 미술교사들은 디자인 교육의 개선점으로 연수보다 전문 강사의 채용을 더 우선으로 하였다. 정규 수업에서는 현실적으로 불가능할 수 있으나 제주지역 중학교 1학년 상반기와 3학년 하반기에 1학기씩 시행되고 있는 자유학기제를 활용하여 전문 강사와 미술교사가 코티칭³²⁾ 혹은 팀티칭³³⁾으로 디자인 프로그램을 진행한다면 학습자들은 충분히 질적인 학습 경험을 하게 될 것이며, 미술교사도 협

업을 통한 배움을 기대할 수 있다. 또한 자유학기제의 특성상 디자인 교육시 수업 시수가 부족했던 문제점도 일부 해소할 수 있다.

3) 제주지역 전문적학습공동체 활동과 교육청의 다방면적 지원 필요

제주지역에는 대표적으로 ‘제주중등미술교육연구회’라는 소속인원 약 100명의 미술교원 공동체가 있다. 주로 수업 아이템이나 수업 과정을 공유하고 개발하는 활동을 하며 교육과정 이해, 실기 실습 교류 등에 관한 프로그램을 주최하여 제주 지역 미술 교사의 역량 강화를 돕는다. ‘제주중등미술교육연구회’ 뿐만 아니라 개인적으로 연구하기 힘든 다양한 전문분야를 공동으로 연구하는 전문적학습공동체가 정기적 또는 한시적으로 운영되기도 한다.

지역 사회의 디자인 관련 기관의 협조를 유도하고 실제 전문 디자이너들과 협업할 수 있는 프로그램을 마련하는 등 학습 공동체를 다방면으로 지원하여 수업을 이끌어가는 주체인 교사들의 흥미를 이끌어낼 수 있는 정부 주도적인 교육 지원이 있어야 한다.

4) 기자재의 확충 등 환경의 개선

2022 개정 교육과정이 추구하는 디지털 기초 소양과 양질의 디자인 교육을 위해서는 미술 관련 시설과 디자인 전용 장비가 최소한으로 갖춰져야 하며, 재료비, 프로그램 제작비, 강사비 등 금전적인 지원 여건이 마련되어야 한다.

다양한 디자인 전용 장비나 프로그램을 사용함으로써 학교 현장에서 학생들이 직접 실습하며 실질적인 디자인 프로세스들을 경험할 수 있도록 해야한다. 하지만 현재처럼 최소한의 장비조차 갖춰지지 않은 환경이 지속된다면, 디자인은 더더욱 전문적 인력의 전유물로 인식될 것이며 양질의 디자인 교육으로 발전하기 어려울 것이다.

32) 코티칭(Co Teaching)은 두 명 이상의 교사가 수업을 함께 계획, 준비, 진행하며 반성, 평가하는 방법. 2명의 교사가 함께 가르치기 때문에 교사들 간 협력 및 협업으로 상호 지속적 배움의 기회도 가질 수 있다.

33) 팀티칭(Team Teaching)은 서로 다른 분야에 전문성을 지닌 둘 이상의 교수자가 서로 다른 학습자를 가르치기 위해서 공동 작업을 함으로써 교수의 과정을 재구조화하는 것. 한 수업을 함께 진행하되 교대로 수업 진행을 나누어서 하는 방식으로 운영될 수 있다.

IV . 결론 및 제언

본 연구는 디자인 교육 제도에 대한 이해를 바탕으로 제주도 내 소재 중학교 미술 교과의 디자인 영역 수업의 실질적인 현황들을 조사하고 분석하여 현재 제주도 내 중학교 디자인 교육의 문제점을 알아보고 개선 방안을 모색하고자 실행되었다. 문헌과 교과서 분석을 위주로 진행된 접근 방식이 아니라 실질적인 교육 현장에서 이뤄지는 생생한 현황들을 알기 위해 도내 17개의 중학교에서 재직 중인 17명의 미술교사를 대상으로 설문조사를 실시하였으며, 응답된 결과를 분석함으로써 현재 중학교 내에 이루어지는 디자인 교육의 한계점과 문제점을 찾았으며, 문제점을 해결하기 위한 방안을 마련하고, 새로운 개정 교육과정의 시행을 앞두고 있는 현시점에 현행 교육과정이 제주도 디자인 교육에 효과적으로 반영되도록 하는 것에 목표를 두었다. 따라서 본 연구는 앞으로 도내 중학교 디자인 교육의 문제점을 보완하고 개선할 수 있는 방안을 다음과 같이 제안한다.

첫째, 현직 미술교사들의 디자인 교육에 자발적으로 참여하고 활성화시키기 위해서는 모호한 디자인 교육의 개념을 명확히 하고, 디자인 고유의 새로운 영역과 역할을 적극적으로 반영한 가이드라인 제작하고 개발해야 한다. 디자인을 열린 개념으로 인식하고 프로세스 중심으로 이해하여 다양한 장르와 연계하여 수업을 진행할 수 있도록 가이드라인을 개발하는 방식을 제안한다.

둘째, 중학교 1학년 상반기와 3학년 하반기에 1학기씩 시행되고 있는 자유학기제를 활용하여 디자인 전문 강사를 채용하기를 제안한다. 학생에게 질적인 디자인 교육 경험을 제공하고 전문 강사와의 협업 수업을 통해 미술교사 또한 디자인 전문성과 수업 역량에 도움을 꾀할 수 있을 것이다.

셋째, 제주지역의 미술교사들로 이루어진 전문적학습공동체를 독려하고 디자인 프로그램과, 전문인력, 재정 등 다방면으로 지원하여 미술 교사의 디자인 영역 역량 강화를 도와야 한다.

넷째, 디자인 교육에 적합한 환경을 위해 미술 관련 시설을 설치하고 기자재와 장비를 확충해야한다. 앞으로 점점 전문적이고 미래적으로 발전할 디자인과

기술력에 대비할 뿐만 아니라 2022 개정 교육과정의 요구하는 디지털 소양의 반영을 위해서는 학교 현장에서 학습자들이 직접 실습하며 실질적인 디자인 프로세스들을 경험할 수 있어야 하며, 미술 교사들이 장비의 부족으로 인해 디자인 교육의 활동과 범위를 축소하는 일이 없어야 한다.

현직 교사를 대상으로 한 설문조사이기 때문에 적은 표본이라도 현장의 의견을 알 수 있었다는 것에 의의가 있지만, 설문 질문의 구성과 내용면에 있어서 아쉬움이 있다. 개별적인 현장의 생생한 의견이나 주제에 대한 심층적인 의견을 수집하기 어려운 구성과 질문 내용이었으며 연구자의 의도대로 대답이 나올 법한 질문으로 구성되어 있었기 때문에 결과물 또한 평이했으며 질적인 조사가 이뤄지지 않았다는 한계점이 있다. 따라서 향후 2022 개정 교육과정의 디자인 교육이 도입된 중학교 디자인 교육의 현황을 연구할 시에는 표본 집단의 범위를 늘리고 설문과 인터뷰의 질적 질의를 연구하여 한계점을 보완한 뒤 진행을 해야할 것이다.

마지막으로 본 연구의 결과를 바탕으로 하여 다음과 같이 제언하고자 한다.

첫째, 본 연구는 제주지역 중학교 디자인 교육의 현황을 알고 개선 방안을 모색하기 위해 현직 미술교사 17명을 대상으로 설문조사를 실시하였기 때문에 제주지역 전체 중학교 미술교사 61명의 인식과 의견을 반영하기에는 한계가 있다. 그러므로 연구 대상의 범위를 늘려 대규모로 진행하거나 설문의 내용을 심화한 후속 연구가 필요하다.

둘째, 본 연구는 2015 개정 교육과정의 주요 디자인교육의 현황만을 주로 다루었기 때문에 다른 디자인 영역에 대한 개선점과 어려움 등의 결과를 일반화하기에는 다소 한계가 있다. 따라서 2015 개정 교육과정의 주요 디자인 교육 영역이 아닌 다른 디자인 영역의 문제점과 개선점을 명확히 파악하기 위해서는 디자인 교육에 관한 후속 연구가 필요하다.

본 연구는 변화된 디자인의 범위를 토대로 2015 개정 교육과정이 실제 학습 현장에서 어떻게 이뤄지는지 현황을 알기위해 현직 미술교사 17명의 설문조사와 응답지 분석을 통해 현황을 살펴 보았으며 현장에서 혹은 지원을 통해 개선해하고 보완해야 할 점들을 파악할 수 있었다. 차기 교육과정 교과서 집필과 연구등에 활용될 수 있을 것이라 여기며 디자인 교육에 관한 후속적인 연구들이 활발하게 이루어지기를 기대한다.

참 고 문 헌

<단행본>

- 김금주·박현길(2016), 「디자인 어제와 오늘 그리고 내일: 디자인개론」, 지구문화사.
- 권오남 외 11인(2018), 「창의혁명」, 코리아닷컴.
- 박수미(2020), 「4차 산업혁명과 창의적 사고」, 양성원.
- 백영균(2002), 「ICT 활용교육론」, 문음사.
- 송기상·김성천(2019), 「미래교육, 어떻게 만들어갈 것인가」, 살림터.

<학술논문>

- 김선영(2015), “융합인재 교육을 위한 디자인 교육의 통합적 가치 고찰연구 - 미국 스탠포드 대학의 융합인재교육과 K-12 학습모형 프로그램을 중심으로”, 「한국과학예술융합학회」, 20호, 한국전시산업융합연구원.
- 김성숙(2002), “피바디(Peabody) 사절단에 관한 연구-Peabody의 미술교육활동 사례 및 영향-”, 「ART EDUCATION REVIEW」, 20호, 한국조형교육학회.
- 김향미(2012), “학교교육에서의 디자인교육의 본질과 내용에 대한 재고-초등학교 디자인교육을 중심으로-”, 「미술교육연구논총」, 제33권, 한국초등미술교육학회.
- 남궁일(2003), “중등 디자인 교육 과정 변천에 관한 연구”, 「커뮤니케이션 디자인학연구」, 제14권, 1호, 커뮤니케이션디자인협회 시각디자인학회.
- 방경란(2014), “중학교 교육과정에서의 디자인교육 연계성에 관한 고찰”, 「한국디자인포럼」, 제 42호, 한국디자인트렌드학회.
- 서용모 외 3인(2014), “유아의 창의성 계발을 위한 디자인교육에 대한 인식 연구”, 「한국콘텐츠학회논문지」, 제14권, 12호, 한국콘텐츠학회.
- 오유영·박진숙(2016), “미래 디자인 산업 변화에 따른 디자인 교육 프로그램의

- 개선방향 연구”, 「기초조형학연구」, 제17권, 4호, 한국기초조형학회.
- 윤중식(2005), “중학교 디자인교육에 관한 연구 - 교육과정과 미술교과서를 중심으로-”, 「브랜드디자인학연구」, 5호, 한국브랜드디자인학회.
- 윤혜리·김효정(2022), “2015 개정 중학교 미술교과서 분석을 통한 디자인 영역의 개선방안 연구”, 「미술교육연구논총」, 제71권, 한국초등미술교육학회.
- 조성인·현은령(2021), “교사의 세부 전공에 따른 중학교 미술과 교육과정 재구성 사례 분석”, 「문화예술교육연구」, 제17권, 6호, 한국문화교육학회.
- 최서령·현은령(2021), “한국 중등 교육과정의 흐름에 따른 디자인 교육의 변천”, 「디자인학연구」, 제34권, 2호, 한국디자인학회.
- 홍정민(1998), “중학교 미술 교육과정 변천에 관한 연구 : 1954-1997”, 「이화교육논총」, 제9권, 이화여자대학교 교육대학원.

<학위논문>

- 강나래(2019), “2015 개정 교육과정 중학교 미술 교과서 디자인 영역 분석”, 석사학위논문, 공주대학교 교육대학원.
- 김규연(2013), “중학교 미술과 교육과정 개정 내용 분석 및 개선 방안 연구 : 제7차~2009개정 교육과정을 중심으로”, 석사학위논문, 경희대학교 교육대학원.
- 김세은(2012), “고등학교 디자인 교육 현황 및 개선방향 연구: 제주도내 고등학교 중심으로”, 석사학위논문, 제주대학교 교육대학원.
- 김홍희(2022), “Z세대를 위한 고등학교 디자인 수업방안 연구”, 석사학위논문, 공주대학교 교육대학원.
- 고경서(2022), “중학교 미술 교과서 디자인 영역 분석”, 석사학위논문, 제주대학교 교육대학원.
- 임주리(2017), “디자인 교육에 대한 현직 중등 미술교사들의 인식 탐구”, 석사학위논문, 한양대학교 교육대학원.

<신간기사>

제주특별자치도교육청 보도자료, “제주도교육청, 교원 대상 스마트교육 지원 사업을 통한 에듀테크 역량 강화 지원”, 2023년 4월 20일.

<교육부 고시>

교육부 고시(2015), “제2015-74호[별책3]”, 「2015 개정 중학교 교육과정」.

교육부 고시(2015), “제2015-74호[별책13]”, 「2015 개정 미술과 교육과정」.

교육부 고시(2022), “제2022-33호[별책1]”, 「2022 개정 중학교 교육과정 총론」.

교육부 고시(2022), “제2022-33호[별책13]”, 「2022 개정 미술과 교육과정」.

<기타문헌>

교육인적자원부(2007), 「중학교 교육과정 해설 IV 체육, 음악, 미술」, 교육과학기술부.

교육인적자원부(2007), 「교육인적자원부 고시 제 1007-79호에 따른 중학교 교육과정 해설」, 교육과학기술부.

교육인적자원부(2008), 「고등학교 교육과정 해설」, 교육과학기술부.

통계청(2021), 「이용자용 통계정보보고서_디자인산업통계조사_2021」.

한국디자인진흥원 디자인·문화콘텐츠 산업인적자원개발위원회(2019), 「2019년 디자인분류체계 재정립 연구 보고서」.

< 부 록 >

설문조사 (교사용)

디자인 수업에 대한 현장 미술교사들의 의견 조사

안녕하십니까? 저는 제주대학교 교육대학원에 재학중인 학생입니다.

본 설문은 ‘제주도내 중학교 디자인 교육 현황’에 대한 연구를 위한 설문지입니다.

본 연구는 현행 중학교 디자인 교육을 파악하여 보다 효율적인 지도 방안을 모색하고자 하는 연구의 기초 자료로서 현장에 계신 선생님의 의견을 구하고자 작성된 것입니다.

본 조사의 결과는 석사학위 청구 논문의 연구 자료로 사용될 것이며, 선생님의 의견은 연구에 큰 도움이 될 것입니다. 또한 응답해 주신 내용은 연구의 목적 의외에 어떠한 용도로 사용하지 않을 것을 약속드립니다.

성의 있는 답변을 부탁드립니다, 바쁜 중에도 시간 내주셔서 감사합니다.

| 분석문항 | 선택응답 | | | | |
|---------------------------------|---------------------------------|-------------------------|--------------------|-------------------------------|-------------------|
| | 서양화 | 한국화 | 디자인 | 조소 | 공예 |
| 1. 선생님의 전공은 무엇인가요? | | | | | |
| 2. 학교의 미술실 시설은 어떠합니까? | 시청각장 비, 수도 시설, 준비실이 모두 갖추어져 있다. | 시청각장 비, 수도 시설만 갖추어져 있다. | 시청각장 비만 갖추어져 있다. | 교사는 두 명인데 미술실이 1개여서 애로사항이 많다. | 미술실이 없다. |
| 3. 디자인 전용 기자재의 설치율은 어떠합니까(복수응답) | 전용 컴퓨터, 그래픽실 | 컴퓨터, 그래픽 프로그램 | 3D 프린터 | 대형 출력기 | 에어브러쉬, 마커 등 전용 도구 |
| 4. 기자재를 가지고 계신다면 얼마나 활용하고 계십니까? | 교사들만 사용할 수 있다 | 학생들도 사용할 수 있다 | 있어도 제대로 사용할 수가 없다. | | |

| 분석문항 | 선택응답 | | | | |
|---------------------------------------------------|---------------|------------|----------------|---------------|-------|
| 5. 디자인 영역 수업 과정에서 학생들의 참여도가 가장 높은 분야는 무엇입니까? | 시각 디자인 | 산업 디자인 | 환경 디자인 | 융합 디자인 | 기타 |
| 6. 미술 수업 중 디자인 영역이 중요하다고 생각하십니까? | 중요하다 | 보통이다 | 중요하지 않다 | 잘 모르겠다 | |
| 7. 현 미술 수업에서 디자인 영역의 비중은 어느 정도입니까? | 80% 이상 | 70~80% | 70~50% | 50~30% | 30%이하 |
| 8. 디자인 수업은 어떻게 전개되고 있습니까? | 이론 수업 위주 | 실기 수업 위주 | 실기와 이론 수업 병행 | 기타 | |
| 9. 디자인 수업 중 선생님이 하시는 수업에 해당하는 것을 모두 골라주세요. (복수응답) | 시각 디자인 | 산업 디자인 | 환경 디자인 | 융합 디자인 | 기타 |
| 10. 디자인 수업 중 선생님이 생각하기에 비중과 체계성이 더 필요한 영역을 골라주세요 | 시각 디자인 | 산업 디자인 | 환경 디자인 | 융합 디자인 | 기타 |
| 11. 현재 사용하고 있는 교과서의 디자인 영역 비중이 적절하다고 생각하십니까? | 적절하다 | 보통이다 | 부족하다 | 잘 모르겠다 | |
| 12. 디자인 영역 수업 시 교과서의 활용도는 어떠하십니까 | 매 시간 활용한다 | 단원에 따라 다르다 | 거의 활용하지 않는다 | | |
| 13. 디자인 영역 수업 과정에서 가장 어려운 점은 무엇입니까? | 수업 시간 부족 | 교과내용 부족 | 학교 시설 및 기자재 부족 | 관련 지식 및 경험 부족 | 기타 |
| 14. 디자인 교육에 있어 개선해야 할 점은 무엇이라고 생각하십니까? | 수업 시수 및 시간 확대 | 기자재 확충 | 교과서 내용 수정 및 보완 | 전문 강사 채용 | 기타 |

설문조사에 응해주셔서 감사합니다

<ABSTRACT>

Current status of Middle school Design Education in Jeju

- Focused on the Survey -

Oh Eun Hye

Department of Art Education Major

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

Supervised by professor Il-Sam Son

Based on the current status of design education and prior research on the curriculum, this study was conducted to identify how middle school design education is being conducted in the actual educational field through a survey of 17 art teachers in Jeju.

Chapter I revealed the purpose of the study, examined the contents and methods of the study, and Chapter II conducted literature studies such as the history of Korea's regular middle school curriculum from the first curriculum to the 2022 revised curriculum. Chapter III organized a questionnaire on the contents of design education for 17 middle school current art teachers in Jeju Island, conducted an on-site survey, and analyzed the responses. Based on the results, Chapter IV summarized and presented measures for the improvement of design education into four main categories.

This study confirmed that it is urgent to improve design education in the field in order to foster the right and extended value of design in middle schools, and based on the results of this study, administrative support and financial measures for design-related facilities were proposed.