

차세대 디자인교육 활성화를 위한 초등학교 미술교과과정 탐색

A Research on Curriculums of Art in Elementary Schools  
to Animate Design Education for the Next Generations.

주저자: 방경란 (Bang, Kyung Rhan)

상명대학교 디자인연구소

“이 논문은 2006년도 정부(교육인적자원부)의 재원으로 한국학술진흥재단의 지원을 받아 수행된  
연구임(KRF-2006-G00007)”

## 논문요약

### Abstract

#### I. 서론

1. 연구 목적 및 배경
2. 연구 방법과 범위

#### II. 초등 디자인교육 고찰

1. 디자인교육의 특성
2. 초등 디자인교육의 필요성
3. 국내의 초등 디자인교육 현황

#### III. 국내 초등 미술교과 내 디자인교육

1. 미술교과과정 탐색
2. 디자인교육내용 분석

#### IV. 국내 초등 디자인교육의 문제점 및 제언

1. 디자인교육 문제점 논의
2. 초등 디자인교육의 개선방향
3. 효과적인 디자인교육 방법 제안

#### V. 결론

### 참고문헌

### (Keyword)

Design Education, Elementary School

## 논문요약

현대사회에 있어서 디자인에 대한 중요성의 논의는 국가경쟁력 측면에서 뿐만이 아니라 우리의 일상생활에서도 많이 거론되고 있다. 즉 한 시대의 사회와 문화에 대한 많은 관계성을 내포하고 있기 때문에 디자인에 대한 초등교육의 중요성이 있다고 할 수 있다. 왜냐하면 디자인교육이 가지고 있는 통합적이고 다학문적인 특성과 창의적인 교육내용은 미래사회를 위한 초등교육의 방향과 그 맥을 함께 하고 있기 때문이다. 따라서 본 연구는 현행 우리나라 초등교육에서 행해지고 있는 미술교과 내에서의 디자인 영역에 대한 교육내용을 분석하고 개선방향에 대하여 논의하고자 한다. 이러한 논의의 결과는 차세대 디자인교육의 활성화를 위한 교육과정 및 방법 개발의 기초연구로서 삼고자 한다.

### Abstract

In modern society, it is discussed very often how important design is not only for national competitive power, but also for every day life. Design education in elementary schools is significant because it is closely related to society and culture of the time in many ways. Design education, which is characterized by creative contents and integration with other fields, is inseparable with the path of elementary education to follow for the future. Accordingly, this study is to analyze the contents of design education currently included in art curriculums of primary schools in this country and to discuss the methods for its improvements. The results from this discussion are to be considered as a basic study for the developments of curriculums and educational methods to activate design education for the next generations.

## 1. 서론

### 1. 연구목적 및 배경

국내 초등학교 제7차 교육과정<sup>1)</sup>에서는 기초·기본 교육에 충실하기 위하여 교수·학습내용에 따라 교육과정을 융통성 있고 다양하게 운영하도록 하고 있다. 또한 미래사회에서 요구되는 자율적이고 창의적인 사람을 육성하고자 학습자 중심의 교육을 실천하는 데 중점을 두고 있다.<sup>2)</sup>

미술교육과 디자인교육의 차이점은 인간생활과 얼마나 직접적으로 관계하면서 삶 속에서 효용적으로 작용하는가에 있다. 그러나 현행 국내 초등미술교과 내에서 행해지고 있는 디자인교육은 내용적인 측면에서 볼 때 과거와는 다르게 다양한 영역의 내용을 다루고 있으나, 디자인 교육과정 및 목표가 요구하고 있는 내용을 현실적으로 적용하기 어려운 측면이 있다. 특히, 미술과 디자인의 영역 구분이 모호해지고 있는 현재의 상황 속에서 과연 초등학교에서의 디자인교육에 대한 논의의 필요성은 어디에 있는지 다음과 같이 정리할 수 있다. 첫째, 초등 디자인교육의 중요성은 통합적이고 분석적인 사고과정을 거치는 ‘디자인’의 특성에 따라서 창의력 발달에 중요한 시기의 교육으로서 적절하므로 그 필요성이 있다. 둘째, 디자인 교육의 중요성은 점차 증가하고 있으나, 디자인 전문교육의 지나친 편중에 비하여 일반인들에 대한 디자인 교육이 소홀한 측면이 있다. 셋째, 초등학교 지도교사의 디자인에 대한 전문지식 부족으로 인한 비효율적인 교육방법이 문제점으로 제기되고 있다. 이러한 교육현실에 따른 현행 초등 디자인교육의 문제점을 인식하고 파악하여, 그 개선방향을 모색하고 효과적인 디자인교육 방안을 논의하고자 한다. 이를 통하여 차세대 디자인교육의 활성화를 위하여 교사용 교육지침에 대한 세부기준을 마련하는데 그 기준으로 삼고자 한다.

### 2. 연구방법과 범위

우리나라 초등학교에서는 1-2학년의 경우에는 통합

1) 제7차 교육과정은 1997년 12월 30일 교육부 고시 제1997-15호로 공포되었고, 2000년에 초등학교 1,2학년, 2001년에는 초등학교 3,4학년 등으로 확대되었다.

2) 한국교육과정평가원, 초등학교 교사용 지도서, 미술3,4,5,6, 교육인적자원부, 2001, p.7 참조.

교과목으로서 ‘즐거운 생활’에서, 3-6학년에서는 ‘미술’ 교과목에서 디자인교육이 진행되고 있다. 따라서 본 연구의 범위는 초등학교 ‘즐거운 생활’과 ‘미술’교과에서 디자인영역과 관련된 단원내용에 한정하여 분석하고자 한다.

연구방법으로는 첫째, 2가지 교과서 내 디자인관련 단원을 분류하고, 둘째, 교과서 및 교사용지도서 내에서 제시하고 있는 중심어휘들을 통하여 교육과정 및 목표를 분석하고, 셋째, 교과과정에서의 작품예시를 통하여 비교 검토한다. 이러한 교과과정의 내용분석을 통해서 현행 디자인교육의 문제점을 논의하고 개선방향에 대하여 제안하는 것이다.

디자인 관련단원의 분류 근거로서는 디자인교육자와 디자인 전문가의 협의를 거쳐 그 기준을 선정하였다. 첫째, 교사용지도서의 단원목표 및 단원계획내용 둘째, 교과서의 단원명과 학습활동의 정리 내용 등을 근거로 하여 디자인교육내용 및 교육목표와의 관계성을 고려하여 디자인영역으로 분류하였다.

## II. 초등 디자인교육 고찰

### 1. 디자인교육의 특성

디자인은 다각적인 접근으로 이루어진 통합적인 학문의 성격을 가지고 있으며, 21세기 미래사회에서 필요로 하는 창의적인 인간육성에 부합되는 학문 영역 중 하나이다. 즉, 사회, 문화, 과학, 경제 등의 배경지식과 함께 2차원, 3차원, 4차원의 관계를 이해하고 독창적인 아이디어의 발상을 통한 교육이 중심이다. 이는 디자인이 인간의 삶과 생활 속에서 직접적으로 관계하고 있기 때문에 더욱 그러하다. 다시말해, 디자인교육이란 인간, 사회, 자연을 이해하면서 창의적인 발상을 통한 하나의 공감대 형성을 창출해 낼 수 있는 자질을 길러내는 데 그 최종목표가 있다고 할 수 있다. 그럼으로써 인간사회에 보탬이 되고 풍요로운 삶을 영위하는 데 디자인의 중요한 역할과 기능이 있는 것이다.

예컨대, 디자인은 환경 속에서 보다 나은 삶을 위한 구체적인 작업과 계획으로서, 모든 인간활동에 근거를 두고 있다. 그러므로 디자인이란 모든 사람의 일상이며, 사회적 과정이며, 커뮤니케이션의 수단이 되는 것이다.<sup>3)</sup> 즉, 디자인이 가지고 있는 이러한 측면

을 이해하고 탐구하는 것이 디자인교육의 핵심이라 할 수 있다.

## 2. 초등 디자인교육의 필요성

디자인이 가지고 있는 인간생활과의 밀접한 관련성과 창의적인 사고에 대한 관계성은 초등학교에서 디자인교육이 얼마나 중요한지를 가늠하게 해 준다. 특히, 경제선진국이 디자인선진국이란 사실은 디자인이 가지고 있는 부가가치를 충분히 설명하고 있다. 특히 대학중심의 전문가 육성에 많은 중점을 두고 있는 국내의 현실을 감안하여 볼 때, 초등학교에서부터의 디자인에 대한 인식과 교육이 효과적으로 이루어진다면 더욱 커다란 디자인 부가가치를 이룰 수 있으리라고 본다.

또한 다학문적인 접근이 가능한 디자인의 특성으로 미루어 볼 때, 초등교육과정에서 중요한 과학적인 사고력과 창의적인 문제해결력 향상에 일조할 수 있을 것이다. 초등 디자인교육의 필요성은 단지 그러한 유연한 사고와 통합적인 사고발달 뿐만이 아니라 더 나아가 총체적인 디자인 경쟁력에서도 우위를 점할 수 있는 근간이 될 수 있다. 예컨대, 어린시절부터 전문교육이 아닌 일반교육으로서의 디자인교육을 통하여 총체적인 산업현장에서의 디자인의식수준이 높아지는 결과를 가져오게 될 것이다.

즉, 제품개발 및 홍보 등 산업 전반에 있어서 디자인 정책의 측면에서 관계하게 될 수많은 참여자와 결정자들의 디자인에 대한 이해를 높이게 되는 결과를 가져오므로 수준 높고 경쟁력 있는 디자인을 개발할 수 있는 가장 커다란 원동력이 될 수 있을 것이다.

## 3. 국내외 초등 디자인교육 현황

국내 초등학교 1, 2학년에서는 음악, 체육, 미술이 통합적으로 구성되어 있으며 놀이를 통한 다양한 내용으로 디자인영역이 포함되어 있다. 또한 3-6학년의 경우에는 회화, 조소, 서예, 공예, 디자인, 감상 등 비교적 다양한 영역이 교루 포함되어 있다. 그러나 디자인관련 영역의 교과구성 내용에서는 대체적으로 '장식'과 '공예'의 개념으로서 진행되고 있어서 논리적이고 구조적인 사고개념에 대한 교육이 소홀하게 진행되고 있다.

3) 민경우, 디자인의 이해, 미진사, 1995, pp.50-51 참조.

또한 교육내용의 측면 뿐 만이 아니라 교육환경의 열악한 현실은 국내 초등디자인교육의 현주소이다. 즉 1주일에 2교시(총 80분)에 한정되어 있는 '미술'과목 중에서 부분적으로 행해지는 디자인교육이란 시간적으로나 내용적으로 충분한 교육과정이 이루어지기 힘든 실정이다. 다음의 내용은 위와 같은 국내의 현실과는 상이한 디자인선진국의 디자인교육 현황에 대한 전반적인 내용이다.

### • 영국의 초등 디자인교육

영국에서는 '디자인을 기초로 한 교육'의 개념을 가장 먼저 정립하고 교육에 적용하였다. 이는 다양한 교과과정에서 디자인적 사고와 과정을 통한 개념이해의 방식을 취함으로써 디자인에 대한 이해를 자연스럽게 추구하는 방식을 말한다. 또한 기술중심의 디자인교육을 일반교육의 정규 교과목으로 포함시키면서, 이를 '국정 교과과정(National Curriculum)'으로 발전시키고 있는데, 이 중 '디자인과 기술(Design & Technology)'에 해당되는 부분은 학교 시간표의 10%(일주일에 만나질 정도에 해당)정도를 배정하고 있다.

영국 디자인 카운슬(Design Council)의 '디자인과 초등교육(Design and Primary Education)'이라는 보고서(1987)에서는 '일상의 교육환경 속에서 학생들이 디자인을 이해하고 디자인할 수 있는 능력을 개발하는 [디자인에 관련된 행위]에 관심을 두어야 한다'라고 밝히고 있다.<sup>4)</sup>

이러한 영국의 디자인교육은 단순히 만들고, 장식하고 꾸미는 과정에서의 조형과 제작 중심에서 벗어나 초등교육현장에서 통합적 사고를 통한 창의적이고 과학적인 사고체계를 교육하고 있는 것이다.

### • 미국의 초등 디자인교육

미국의 미술교육과정은 NAEA(National Art Education Association)에 의하여 토대가 갖추어져 있으며, 다음과 같은 6가지의 내용기준으로 이루어져 있다.

첫째, 재료, 기법, 과정을 이해하고 활용하기 둘째, 구조와 기능에 대한 지식 활용하기, 셋째, 주제, 상징, 아이디어의 범위를 선택하고 평가하기, 넷째, 역사, 문화와 연관시켜 미술 이해하기, 다섯째, 자신과 타인

4) 권은숙, 변화하는 세계를 위한 디자인 교육(3), 월간디자인236호, 1998. 02, pp.157-158 참조.

의 작품 간에 특징과 장점을 생각하고 판단하기, 여섯째, 미술과 다른 학문 통합하기이다.<sup>5)</sup> 또한 디자인 영역 관련 단원의 목표는 이해, 지각, 토의, 제작에 관한 것으로 되어 있으며, 디자인교육은 디자인 원리와 디자이너라는 직업을 알고 토론하며 표현하는 활동으로 이루어져 있다.<sup>6)</sup> 미국에서의 디자인교육은 영국과 마찬가지로 ‘디자인을 기초로 한 교육’에 대하여 비중있게 진행하고 있다. 이는 1988년 필라델피아 미술대학이 미국산업디자이너협회(IDSA)와 연방예술지원기금(National Endowment for the Arts)의 적극적인 후원으로 ‘디자인을 기초로 한 교육: K-12(K-12 Education)’라는 프로그램을 시작하는 데서부터 출발하고 있다.

일반교육과정 속에 디자인교육을 적용하며 ‘의도-정의-탐구-계획-제작-평가-통합’이라는 개념으로 통합하는 과제중심의 디자인 교육을 장려하고 있다.<sup>7)</sup>

즉, 영국과 마찬가지로 미국의 경우에서도 단기적인 표현과 제작 중심의 교육이 아닌 장기적으로 수준 높은 디자인 인력을 창출해 낼 수 있도록 국가와 사회가 관심을 가지면서 적극적으로 후원해 주고 있음을 알 수 있다.

•일본의 초등 디자인교육

일본에서는 민간 출판사에서 3종의 검인정교과서가 있는데, 일본아동미술연구회의 ‘도화공작(図畫工作)’교과서는 전국에서 60%이상이 사용하는 교과서이다. ‘도화공작(図畫工作)’ 내에서 나타나고 있는 디자인 관련단원은 전 학년이 약 30% 정도를 차지하고 있으

5) 박은덕, 한국 미국 일본의 초등학교 미술과 교과서 비교연구, 한국교육논총 제10집, 2000, pp. 68-70

이선혜, 한미일 초등 미술교과서의 디자인표현영역에 관한 연구, 미술교육논총 통권 17호, 2003, p.136 재인용

6) 이선혜, 한미일 초등 미술교과서의 디자인표현영역에 관한 연구, 미술교육논총 통권 17호, 2003, pp.136-137참조.

7) ‘Inten-Define-Explore-Planning-Produce-Evaluate-Inregrate’에 대한 내용을 ‘의도-정의-탐구-계획-제작-평가-통합’으로 해석한 것이다.

K-12는 유치원에서부터 12학년(우리학제로서는 고등3학년)까지의 일반교육과정을 지칭하는 교육계의 범용어이다. 미국의 K-12 디자인교육을 구현하기 위한 중심교육내용은 교사를 위한 디자인개념소개, 대학에서의 디자인교육 강좌의 개발 및 실행, 디자인을 기초로 한 교육의 교재를 개발, 교사 정보교류센터 개발, 디자인을 기초로 한 교육의 실천 모델의 개발 등을 주요 골자로 하고 있다.

Charles Burnette, ‘Design-Based Education: K-12’, Unpublished Materials, Univ. of the Arts, 1996.

권은숙, 변화하는 세계를 위한 디자인 교육(3), 월간디자인236호, 1998. 02, p.158 재인용.

며, 조형놀이와 회화, 판화, 조소 등이 고르게 분포되어 있다.<sup>8)</sup>

2005년도(平成17年度版) ‘도화공작(図畫工作)’자료에 나타나 있는 교사를 위한 연간지도계획 작성안내에 따르면, 어린이가 중심이 되는 조형활동이 이루어질 수 있도록 ‘재료의 활용’, ‘발상의 확장’, ‘활동의 전개’라고 하는 3개의 학습주제를 기본으로 구성하고 있다고 밝히고 있다.<sup>9)</sup>

한·미·일의 초등학교 디자인 영역에 관한 이선혜(2003)의 연구에 의하면, 일본의 경우에서는 탐색과 입체적인 표현활동이 강조되고 있다고 분석하였다.<sup>10)</sup> 일본의 디자인교육은 국내 디자인교육과 조형제작의 측면을 중요하게 다루고 있다는 면에서 유사점을 찾을 수 있다. 그러나 일본 교과서에 실려 있는 조형제작의 작품예시에서는 다양한 디자인원리의 적용을 다루고 있다. 즉, 빛과 움직임, 점선면의 원리 등을 비중있게 교육하고 있으며, 특히 이미지의 발상과 표현에 대하여 교육하고 있다는 점에서 국내와 차이점이 있다.

III. 국내 초등 미술교과 내 디자인교육

1. 미술교과과정 탐색

제7차 미술과 교육과정에서는 장르간의 낯은 고정관념의 벽을 허물고 ‘미술’을 ‘제작’으로만 생각하던 방식에서 벗어나 기본 학습 요소나 개념 중심으로 구조화<sup>11)</sup>한다고 하였으나, 디자인관련 영역에서는 ‘만들기와 꾸미기’에 관한 개념으로서 진행되는 내용이 대부분으로 구성되어 있다.



<그림 1> ‘즐거운 생활’ 교육내용

<그림 1>은 ‘즐거운 생활’ 교육내용에 대한 것으로서, 체육·음악·미술의 영역으로서 신체적·음악

8) 이선혜, 위의 책, pp.134-138참조.

9) <http://www.nichibun-g.co.jp/zuko/index.html>

10) 이선혜, 위의 책, pp.143-144

11) 위의 책, p.135

적·조형적 활동으로 구분하고 있으며, 내용의 영역으로서 놀이와 표현, 감상 그리고 이해의 영역으로 구성하고 있다.

또한 제7차 ‘즐거운 생활’교과 내용의 기본틀은 학생들의 생활체험을 중심으로 신체적, 음악적, 조형적 활동과 관련된 학습 활동의 통합적인 의미를 보다 심화하고 확대할 수 있는 것이라고 교사용 지도서에서는 밝히고 있다.<sup>12)</sup>

그에 따라서 조형적 활동은 놀이를 통하여 즐겁게 표현하고 감상하는 과정으로 이루어져 있다.

[표 1]과 [표 2]는 초등학교 교사용 지도서에 실려 있는 미술과 교육과정의 내용<sup>13)</sup> 중에서 발췌하여 정리한 것이다. 제7차 교육과정에 따르면 초등학교의 경우에는 발달 단계에 따라 미술에 대한 흥미와 관심을 가지도록 하는 표현 활동이 강조되어 있다고 제시하고 있다.

영역	필수 학습 요소	초등3, 4학년 미술과 내용
미적 체험	자연미 발견	-선과 형의 아름다움을 찾아본다. -색의 아름다움을 찾아본다.
	조형미 발견	-선과 형의 아름다움을 찾아본다. -색의 아름다움을 찾아본다.
표현	주제 표현	-본 것, 느낀 것, 상상한 것을 나타낸다. -모양과 쓰모를 생각한 것, 환경에 필요한 것을 나타낸다. -평이한 한글로 나타낸다.
	표현 방법	-평면과 입체의 특징을 알고, 기본적인 표현 방법으로 나타낸다. -판본체로 쓴다.
	조형 요소와 원리	-형, 색, 질감, 동세, 양감 등을 생각하여 나타낸다. -점획의 길이, 방향 등을 익혀서 쓴다.
	표현 재료와 용구	-여러 가지 재료의 성질을 알고 나타낸다. -용구의 기본적인 사용 방법을 알고 바르게 사용한다.
감상	서로의 작품 감상	-서로의 작품에서 좋은 점, 재미있는 점 등을 찾아본다. -작품에 대한 느낌과 생각 등의 차이에 관하여 토론한다.
	미술품 감상	-우리 고장의 미술품에서 좋은 점, 재미있는 점 등을 찾아본다. -우리 나라의 미술품에서 좋은 점, 재미있는 점 등을 찾아본다.

[표 1] 초등학교 3, 4학년 미술과 세부 내용

<그림 1>과 [표 1], [표 2]에서와 같이 학습요소와

12) 한국교육과정평가원, 초등학교 교사용 지도서, 즐거운 생활 1-1,1-2,2-1,2-2, 교육인적자원부, 2005, p.19

13) 한국교육과정평가원, 초등학교 교사용 지도서, 미술3,4,5,6, 교육인적자원부, 2001, p.8

학습내용을 검토하여 볼 때, 국내 미술교육에서는 ‘표현’의 부분을 비중있게 다루고 있음을 알 수 있다. 이는 표현방법과 재료표현법에 집중되어 있는 제작품결과 중심의 교육으로 진행되고 있음을 알 수 있으며, 작품예시를 통해서도 그 내용을 짐작할 수 있다.

영역	필수 학습 요소	초등5, 6학년 미술과 내용
미적 체험	자연미와 조형미의 특징 이해	-자연과 조형물의 아름다움을 비교한다. -자연과 조형물의 형과 색에서 변화를 발견한다.
	자연과 조형물의 관계 이해	-자연의 특징을 살린 조형물을 찾아본다. -자연과 조형물의 조화를 발견한다.
표현	주제 표현	(3, 4학년과 동일)
	표현 방법	-평면과 입체의 특징을 알고, 여러 가지 표현 방법을 탐색하여 나타낸다. -판본체, 공체로 쓴다.
	조형 요소와 원리	-형, 색, 질감, 동세, 양감, 공간 등을 생각하여 나타낸다. -문자의 짜임새, 점획의 변화 등을 익혀서 쓴다.
	표현 재료와 용구	-(3, 4학년과 동일) -용구를 사용하는 여러 가지 방법을 알고 활용한다.
감상	서로의 작품 감상	-서로의 작품에서 표현 특징을 찾아본다. -서로의 작품을 보고, 표현의 차이에 관하여 토론한다.
	미술품 감상	-우리 나라와 다른 나라의 미술품에서 표현의 특징을 찾아본다. -우리 나라와 다른 나라의 미술품을 보고, 표현의 차이에 관하여 토론한다.

[표 2] 초등학교 5, 6학년 미술과 세부 내용  
(밑줄친 부분: 3, 4학년과의 차이점)

## 2. 디자인교육내용 분석

[표 3]과 [표 4]는 초등학교 1-2학년의 ‘즐거운 생활’과 3-6학년의 ‘미술’ 교과 내 디자인교육내용을 분류하여 정리한 것이다. 분류의 기준으로서는 교과서에서 제시하고 있는 단원내용과 학습방법 및 작품에서, 학습활동 정리내용 등을 고려하여 디자인전문가와 협의하여 연구자가 정리, 분류하였다. 특히, 다양한 재료사용 등과 관련된 표현중심의 ‘만들기’내용은 공예의 영역으로 분류하였으며 본 연구에서는 제외하였다. 따라서 분류된 디자인영역의 내용으로서는 제품, 광고, 포장, 편집, 환경, 조경, 건축, 실내, 무대, 의상 디자인 등과 관련된 내용을 중심으로 분석하였다. 특히 ‘색과 형’에 대한 내용은 전 학년에 걸쳐서 다루어지고 있었으나, 표현중심의 ‘그리기’ 부분에 집중되어 있었다. 그렇기 때문에 ‘색과 형’에 대한 부분이 디자인요소와 원리에 대한 교육의 중요성에도 불구하고 본 연구에서는 제외하였다.

단원명	교과내용	디자인영역 분류근거
<b>1학년 1학기 '즐거운 생활'</b>		
2.안전하게 지내요	교통안전표지판	전달하기
4.즐거운 우리집	가족놀이예 필요한 장난감 만들기	활용가치
5.아름다운 우리마을	우리마을모습 만들기	계획하기, 구조적사고
6.날아라 하늘로	비행기를 접어서 날려보기	실험하기, 문제해결력
8.색의 나라	여러 가지 색으로 표현하기	꾸미기, 발상하기
9.아! 신나는 여름방학이다.	여러 가지방법으로 배를 만들기 여름방학 생활계획표 만들기	실험하기, 발상하기, 문제해결력 전달하기, 계획하기, 활용가치
<b>1학년 2학기 '즐거운 생활'</b>		
1.파란 하늘 아래서	운동회에 필요한 것 만들기	만들기, 활용가치
2.옛날 옛적에	역할놀이를 위한 무대 꾸미기	꾸미기, 계획하기, 문제해결력
	역할놀이에 필요한 것 만들기	만들기, 활용가치
3.한가위	여러 가지모양의 곶감 만들기	만들기, 활용가치
5.어린 음악대	소리나는 악기를 만들기	실험하기, 활용가치, 문제해결력
6.똑같아요	재미있는 방법으로 모양꾸미기	꾸미기, 발상하기
9.즐거운 민속놀이	옷놀이에 필요한 것 만들기	만들기, 계획하기, 활용가치
	여러 가지 모양의 팽이 만들기	실험하기, 구조적 사고, 문제해결력
<b>2학년 1학기 '즐거운 생활'</b>		
2. 즐거운 우리 교실	우리교실을 아름답게 꾸미기	꾸미기, 발상하기, 계획하기
4. 찾아보세요	여러 가지 모양으로 재미있게 만들기	만들기, 발상하기
7. 우리들 세상	여러나라의 민속의상과 장신구 만들기	만들기, 계획하기, 활용성
	여러 가지 인형 만들기	만들기, 발상하기
	연극무대를 만들어 인형극하기	꾸미기, 계획하기, 문제해결력
8. 우리나라 좋은나라	놀이예 필요한 것 만들기	실험하기, 발상하기, 활용가치, 구조적사고, 문제해결력
	우리나라를 나타내는 것 만들기	만들기, 발상하기
10. 숲 속의 나라	동물 탈을 만들어 보기	만들기, 계획하기, 활용성
<b>2학년 2학기 '즐거운 생활'</b>		
1. 오뎅이처럼	움직이는 오뎅이를 만들기	실험하기, 논리적 사고, 구조적사고, 문제해결력
2. 열차 여행	여러 가지 방법으로 열차를 나타내기	만들기, 구조적사고
5. 동글게 동글게	종이날개를 만들기	실험하기, 발상하기, 구조적 사고, 문제해결력
8. 우리들 자랑	재미있는 안내장 만들기	전달하기, 계획하기, 활용가치, 논리적 사고
10. 우주 탐험	우주선을 상상하여 재미있게 만들기	발상하기, 계획하기, 구조적사고, 문제해결력
	외계인의 모습으로 분장하기	꾸미기, 발상하기

[표 3] 1,2학년 '즐거운 생활'교과 디자인영역 세부내용

단원명	교과내용	디자인영역 분류근거
<b>3학년 '미술'</b>		
6.움직이는 놀잇감	움직임의 원리를 이용하여 놀잇감 만들기	실험하기, 계획하기, 실험하기, 활용가치, 구조적사고, 문제해결력
8.판본체로 쓰기	글자의 모양과 짜임새에 관하여 이야기하기	전달하기
9.문자와 초대장	내용이 잘 전달되도록 꾸미기	꾸미기, 전달하기, 계획하기, 논리적 사고
10.의상과 장신구	모양과 쓸모를 생각하기	꾸미기, 발상하기, 계획하기, 활용가치
11.아름다운 실내	실내공간을 아름답고 편안하게 꾸미기	꾸미기, 계획하기, 구조적 사고, 문제해결력
<b>4학년 '미술'</b>		
6.판본체로 쓰기	글자의 길이와 너비를 알맞게 하여 사각형으로 쓰기	전달하기, 계획하기, 구조적사고
9.그릇만들기	쓸모를 생각하며 재미있게 만들기	만들기, 활용가치, 구조적사고
10.놀이터와 공원	아름답고 쓸모있게 꾸미기, 계획한 대로 만들기	꾸미기, 계획하기, 구조적사고
11.마크와 표지판	알리는 내용이 잘 나타나도록 꾸미기	꾸미기, 전달하기, 발상하기, 계획하기, 활용성, 논리적사고, 문제해결력
<b>5학년 '미술'</b>		
4.이야기 세상	이야기의 주제와 특징을 살려 표현하기	꾸미기, 전달하기, 발상하기
7.새로운 공간	계획을 세워 공간에 어울리게 꾸미기	꾸미기, 계획하기, 구조적사고
9. 아름다운 포장	쓸모와 아름다움을 생각하며 만들기	만들기, 꾸미기, 발상하기, 계획하기, 활용성, 구조적사고
10.판본체, 궁체로 쓰기	글자의 중심과 배자를 생각하며 어울리게 쓰기	전달하기, 계획하기, 구조적사고
11.우리 마을	생활을 아름답고 편리하게 해주는 시설물을 계획하여 만들기	만들기, 계획하기, 활용성, 구조적사고, 문제해결력
<b>6학년 '미술'</b>		
5.궁체로 쓰기	점획을 짜임새 있게 쓰기	전달하기, 계획하기, 구조적사고
7.환경과 건축	주변환경과 어울리는 건축물을 계획하여 만들기	만들기, 계획하기, 구조적사고, 문제해결력
8.색과 생활	목적에 맞게 배색하여 꾸미기	꾸미기, 발상하기, 계획하기, 활용성, 문제해결력
9.알리는 것 꾸미기	내용을 잘 알 수 있도록 알리는 것 꾸미기	꾸미기, 전달하기, 발상하기, 계획하기, 활용성, 논리적사고, 문제해결력
10. 아름다운 생활용품	쓸모와 아름다움을 생각하며 생활에 필요한 것 만들기	만들기, 꾸미기, 발상하기, 계획하기, 활용성, 구조적사고, 문제해결력
11.전시회	작품 전시회를 계획하여 작품을 전시해 보기	발상하기, 계획하기, 논리적사고, 구조적사고, 문제해결력

[표 4] 3-5학년 '미술'교과 디자인영역 세부내용

왜냐하면 내용면에서 볼 때 조화, 균형, 비례, 동세, 통일과 변화 등과 같은 디자인원리의 내용이 단원내용 및 과정에서 중요하게 다루어지고 있지 않았기 때문이다.

기초디자인 관련 교육은 위와 같은 이유로 인하여 재료와 표현중심의 ‘아름답게 꾸미기’학습방식으로 진행되고 있었다. 그리고 서예에 관한 내용은 3-6학년에서 다루어지고 있었는데, 붓글씨쓰기와 함께 문자의 가로획과 세로획 등의 구조, 자간의 문제 등 타이포그래피의 부분을 신중하게 다루고 있었으므로 디자인영역으로 분류하였다.

학년	디자인관련 학년별 작품예시
1	
2	
3	
4	
5	
6	

[표 5] 1-6학년별 디자인관련 작품예시

위의 기준에 따라서 분류한 결과, 미술교과 내 디자인관련 단원은 1, 2학년의 ‘즐거운 생활’경우에는 1학년 1학기에서 2학년 2학기 까지 각각 총 9-11단원 중에서 5-6단원으로 구성되어 있었다. 또한 3학년에서부터 6학년까지의 ‘미술’교과서는 총 12단원 중 4-6단원으로 구성되어 있었다. 따라서 본 연구에서는 다음과 같은 분류기준에 의해 디자인교육내용을 분석하였다.

첫째, 학습방법내용으로서는 만들기, 꾸미기, 실험하

기, 전달하기, 발상하기, 계획하기 등의 내용을 다루었는지에 대하여 분석한다. 둘째, 교과서에서 제시하고 있는 학습활동 정리내용의 문장내용 중 활용가치, 논리적 사고, 구조적 사고, 문제해결력 등의 내용을 함축하고 있는지에 대하여 분석한다. 위의 두 가지의 측면에 따라서 교과서 내 단원별 교과내용을 분석하였다. 이를 통하여 현행 국내 초등학교 미술교과과정 내 디자인교육에 대한 문제점을 분석하고 구체적인 개선방향에 대하여 새롭게 모색하고자 한다.

#### IV. 국내 초등 디자인교육의 문제점 및 제언

##### 1. 디자인교육 문제점 논의

제7차 교육과정에서 차지하고 있는 디자인관련 단원수의 배정은 [표 3]과 [표 4]에서도 알 수 있듯이 전체 단원 수에 비하여 차지하는 비율이 50%를 전후로 제6차 교육과정<sup>14)</sup>에 비하여 현저하게 늘어난 상황이다. 그러나 시수의 측면에서 볼 때에는 디자인의 개념과 이해를 학습하기 위한 절대시간이 부족한 현실이다. 그러므로 시간적으로나 환경적으로 볼 때, 제한된 미술시간 내에서 진행되는 현행 미술교육 현실은 진정한 의미에서의 디자인교육이 이루어지기 어려운 측면이 있다고 할 수 있다. 특히 발상과 계획과정이 중요한 디자인에 있어서는 논리적 사고를 통한 실험과정과 문제해결에 대한 사고과정을 생략하고 결과물 중심의 만들고 꾸미는 과정으로 치우치기 쉬운 것이다. 그렇기 때문에 제한된 시간 내에서 효율적인 디자인 교육을 진행할 수 있도록 효과적인 교사용 지침서의 개발이 시급하다 할 수 있다. 이러한 측면은 제시된 단원명과 교육과정내용 등의 교과서 내에서 사용하고 있는 어휘들에서도 그 시급함을 미루어 짐작할 수 있다.

다시말해 교과서 내의 단원목표와 내용 그리고 과정 등에서는 디자인교육에서의 중요함을 직시하고, 대부분의 내용에서 ‘쓸모’, ‘편리’, ‘전달’, ‘알림’, ‘계획’, ‘구조원리’ 등의 언어를 사용함으로써 학생들에게 교육내용에서의 중요한 부분이 무엇인지를 지속적으로

14) 박은덕(2000)의 연구에 의하면, 제6차 미술과 교육과정(국정교과서; 1종도서)에서의 디자인은 단원수로 볼 때 25%, 시수로 볼 때 29%가 배정되어 있다고 분석하였다.

박은덕, 초등디자인 기초 교재 및 지도서 개발을 위한 기초조사, 조형교육 제18집, 2001, pp.19-21참조.



교육하려 하고 있다. 그러나 현실적으로 지도교사의 디자인에 대한 전문지식이 부족한 현실에서 교과과정에서의 실질적인 적용이란 시수와 환경적인 측면에서 많은 어려움이 있는 것이다. 또한 교과서 내에 실려 있는 작품예시의 경우를 보더라도, 만들고 꾸미는 내용 중심이거나 다양한 재료를 사용하여 제작하는 공예중심의 내용으로 치우쳐져 있다. 그렇기 때문에 상상력과 다양한 발상과정을 통한 자유롭고 참신한 아이디어를 개발함에 있어서 문제해결을 위한 논리적이고 구조적인 제작전개의 아쉬운 측면이 있다. 이에 현행 교육현장에서 즉각적으로 활용될 수 있는 지도교사용 교육지침서의 개발이 더욱 시급하다고 할 수 있다.

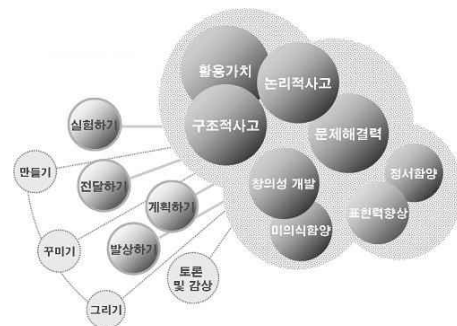
## 2. 초등 디자인교육의 개선방향

박은덕(2001)은 국제화 시대에 알맞은 창의적인 디자인어를 조기 육성하기 위한 방안의 하나로 초등학교 시기부터 체계적으로 디자인에 대하여 교육하여 소질을 마음껏 발휘할 수 있도록 하고 디자인의 본질과 사고능력, 문제 해결 능력 및 창의성을 길러 주어야 한다고 지적하였다. 또한 그는 빅터 파파넥(Victor Papanek, Design For the Real World 1971)의 초기 디자인교육에 대하여 언급하면서 초등 디자인교육의 중요성에 대하여 주장하였다.<sup>15)</sup> 초등 디자인교육을 활성화시키기 위해서는 현행 미술교과 내에서 진행되고 있는 디자인영역 관련 내용을 충분히 활용하여 진행하여야 됨은 물론이려니와 작품예시작을 중심으로 교육과정과 교육목표에 대한 내용을 중심으로 연구하고 제시하여야 한다고 본다.

그러기 위하여 첫째, 디자인관련 단위별 교육목표와 작품예시를 중심으로 구체적인 작업과정을 제안한다. 둘째, 제시된 작업과정에서 어떠한 교육개념이 첨가되어 진행되어야 하는지에 대하여 제시한다. 셋째, 꾸미기와 만들기 중심에서 벗어나 보다 개념적인 디자인방법론으로서의 접근을 유도한다. 그럼으로써 회화 영역과 공예, 그리고 작품제작 중심의 미술교육과 구별된 디자인교육을 통하여 디자인에 대한 이해와 개

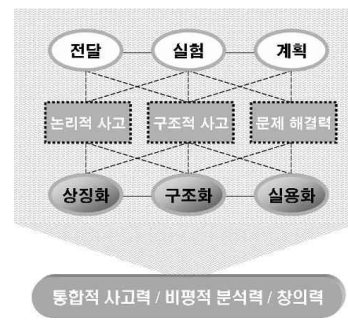
15) 빅터 파파넥은 기초디자인을 6세 정도에 이미 가르치기 시작하여 유치원과 초등학교, 중학교에서도 지속적으로 교육하여야 함을 강조하고 있다. 어린 학생들에게 기초 디자인을 가르친 결과 대학교 학생들보다 더 창의적인 결과를 얻었다고 하였다. 위의 책, p.18 재인용.

념을 충분히 인지할 수 있도록 함을 최우선으로 해야 할 것이다. 왜냐하면 그러한 과정을 통하여 디자인에 대한 개념이해 뿐만이 아니라 보다 중요한 창의적인 발상법과 구조적이고 논리적인 문제해결 과정을 거치면서 차세대 리더로서의 자질을 구축하는데 일조할 것으로 보기 때문이다. 그 구체적인 내용은 <그림 2>와 같이 실험, 전달, 계획, 발상 등의 과정을 통하여 논리, 구조, 활용, 문제, 창의 등을 목표로 하는 것이다. 이를 현실적으로 실현가능하게 하기 위해서는 제한된 수업시수 내에서의 효율적인 디자인교육프로그램의 개발에 대한 다각적인 연구가 필요할 것이다.



<그림 2> 초등 디자인교육 개선방향

## 3. 효과적인 디자인교육 방법 제안



<그림 3> 초등 디자인교육 개념도

본 연구를 통하여 얻어진 분석결과를 토대로 초등 미술교과과정에서의 효과적인 디자인교육의 방향으로 상징화, 구조화, 실용화의 목표를 중심으로 전달, 실험, 계획을 교육과정내용으로 진행함을 제안한다. 학년별로 제안하고 있는 세 가지의 단계는 서로 통합적으로 연계되어 진행되어야 할 것이다. 또한 각

학년별로 디자인개념의 이해를 위한 내용을 핵심적으로 구성하여 자연스럽게 디자인에 대한 개념과 인식을 도모하고자 한다.

첫째, 저학년의 '즐거운 생활'에서는 현행 통합교육의 형식으로서 발상과 꾸미기 중심의 '전달'을 통한 '논리적 사고'를 목표로 구성한다. 둘째, 중학년의 '미술' 교과 내에서는 '실험'을 통한 '구조적 사고' 향상을 목표로 한다. 셋째, 고학년의 경우에는 입체와 평면을 아우르면서 '문제해결력'을 위한 세부적이고 구체적인 '계획'을 통한 인간생활환경 속에서의 편리성과 디자인의 가치를 이해할 수 있도록 구성한다.

이러한 과정을 통하여 전문디자이너의 작업과정을 이해하며 생활 속에서 차지하고 있는 디자인의 비중을 인식하면서 미래사회에서의 창의적이고 통합적 사고를 가진 인간으로서 성장하기를 목표로 한다. 이러한 교육과정의 중심에는 '놀이'와 '재미'를 통하여 흥미를 유발하고 학습의 효과를 배가시킬 수 있는 구체적인 디자인교육방법론이 필요할 것이다. 그러한 교육적 과정은 인간생활을 행복하게 하고 삶을 윤택하게 하고자 함을 목적으로 하고 있는 '디자인'의 최종목표와도 서로 연계되는 것이며, 초등교육에서 효과적인 교육방법으로서 긍정적으로 작용할 것이다. 왜냐하면 본 연구에서 제안하고 있는 초등 디자인교육 개선방향에 있어서 다각적인 교육방법과 교육목표에 포함되어 있는 내용은 표현도구를 이용하여 제작하는 기존의 방향과 달리 사고와 계획을 거치는 일련의 과정을 통하여 소통, 참여, 체험을 경험하게 될 것이다.

## V. 결론

본 연구는 현행 국내 초등디자인교육의 문제점을 인식하고 분석함으로써 새로운 디자인교육방법론에 대하여 논의하였다. 본 연구의 최종목표는 미래 사회에서 주요한 가치로서 평가받고 있는 디자인에 대한 올바른 교육이 초등학교에서 이루어질 수 있도록 지도교사를 위한 구체적인 디자인교육 안내지침의 개발연구이다. 이를 위하여 본 연구에서는 국내 초등학교 디자인교육현황을 논의하고 국외와의 비교를 통하여 개선점에 대하여 분석하고 새로운 교육방법의 주요개념에 대하여 제안하였다. 논의결과, 현행 국내

미술교과 내에서 진행되고 있는 디자인관련 단원은 증가하였으나, 내용면에서는 디자인에 대한 개념인식의 교육이 부족하였다. 또한 디자인선진국에서 진행되고 있는 디자인교육을 고찰하였는데, 특히 일본에서의 '기획과 발상'을 강조하고 있는 점, 그리고 영국과 미국에서의 다양한 교과과정에서의 디자인적사고의 적용은 국내 초등디자인교육에 시사하는 바가 크다고 할 수 있다. 국내 초등 디자인교육의 현실은 7차례의 교육과정을 거치면서 단원의 내용면에서 디자인교육의 중요성을 고려하여 적용하고 있었으나, 여전히 표현중심의 제작결과물에 무게가 실려 있음을 알 수 있었다. 또한 시수의 측면에서 볼 때에도 한정된 시간 내에서의 미술교과과정이 이루어지고 있기 때문에 제한된 수업시간 내에서 디자인에 대한 개념과 인식의 올바른 교육이 이루어지기 어려운 것이 국내 초등 디자인교육의 현실이다.

그에 따라서 초등교육에서 진행되어야 할 디자인방법으로서 통합적인 사고력과 비평적 분석력 그리고 창의력을 교육의 목표로 삼고 실험, 전달, 계획, 발상 등의 과정을 거치는 내용을 제안하는 것이다. 이를 통하여 차세대 디자인교육을 활성화시키기 위한 교육내용의 기초자료로 삼고자 한다. 또한 본 연구의 최종적인 목표를 달성하기 위하여 보다 구체적이고 세부적인 디자인교육지침 기준에 대한 연구를 지속적으로 진행하여야 할 것이다.

## 참고문헌

- 1) 교육부, 초등학교 교사용 지도서, 미술 3,4,5,6, 한국교육과정평가원, 2001
- 2) 박은덕, 초등 디자인 기초 교재 및 지도서 개발을 위한 기초조사, 조형교육 제18집, 2001
- 3) 이선혜, 한미일 초등 미술교과서의 디자인 표현 영역에 관한 연구, 미술교육논총 통권17호, 2003
- 4) 권은숙, 변화하는 세계를 위한 디자인 교육(3), 월간디자인236호, 1998. 02
- 5) 板良數 敏, 図畫工作科(基礎・基本と學習指導の實際), 東洋館出版社, 2002
- 6) 東山 明, 図工科ワークショップ(イメージと發想の展開編), 明治図書, 2002
- 7) <http://www.nichibun-g.co.jp/zuko/index.html>