

논문접수일 : 2012.09.06

심사일 : 2012.10.06

게재확정일 : 2012.10.27

## 국내 고등학교 디자인교육 내용 분석

- 2009 개정 미술 검정 교과서 내 예시자료를 중심으로 -

An Analysis of the Contents of Design Education in Domestic High Schools

- Centering on the Illustrations in Art Textbooks for 2009 Curricular Revision -

**방 경 란**

상명대학교 디자인대학 교수

**Bang kyung-rhan**

Sangmyung university

## 1. 서론

- 1.1. 연구의 목적
- 1.2. 연구 범위 및 방법

## 2. 교육과정 변화와 고등학교 디자인교육

- 2.1. 교육과정 변화에 따른 미술과 교육내용
- 2.2. 2009 개정 미술과 내용과 디자인교육

## 3. 미술교과서 내 고등학교 디자인교육 내용 분석

- 3.1. 미술 교과서 내용의 체계와 구성
- 3.2. 미술 교과서 내 디자인영역 내용
- 3.3. 디자인 교육내용 분석결과

## 4. 결론 및 제언

### 참고문헌

### 논문요약

현행 국내 고등학교에서의 디자인교육은 미술과 교육과정에 포함되어 진행되고 있다. 특히 창의성 함양이라는 목표에 따라 디자인 교육에 대한 사회적 요구가 점차 증대하고 있음에도, 그 중요성에 비하여 교육의 내용과 구성에 있어서 다양한 문제점이 제기되고 있는 실정이다. 본 연구는 대학에서의 일반 교양과정으로서의 디자인 교과목 개발을 위한 기초 연구이며, 이를 위하여 고등학교 디자인 교육의 교과과정 및 내용 분석을 통하여 교육의 연계를 도모하고자 한다. 이에 따라 고등학교에서의 교육과정 변화에 의해 미술 교육의 목표와 가치가 어떻게 적용되고 있는지 이론적으로 고찰하고, 2009년 제7차 개정 미술 검정 교과서 총 5종에서 제시되고 있는 디자인영역의 그림예시자료를 중심으로 분석하였다. 분석 결과, 부족한 이수 단위에 비하여 상대적으로 내용이 방대하고, 단원별 학습 목표와 수업 예시의 연계에 있어서 난이도 및 영역별 선정이 일정하지 않은 측면이 있었다. 특히, 현재 국내 미술 교육의 중점방향으로 제시하고 있는 역사적·문화적 가치, 개인적·사회적 기능의 활용, 교과적 기초라는 세 가지 방향과도 다소 거리가 멀다고 할 수 있다. 따라서 이러한 교육 현실을 감안한 교과과정 및 교육 목표와 내용의 수정이 요구되며, 초·중·고등 교육이 서로 유연하게 연계될 수 있도록 지속적인 연구 개발이 이루어져야 할 것이다.

### 주제어

디자인교육, 교육과정, 고등학교 미술 교과서

### Abstract

Design education in domestic high schools is currently being included as part of the art curriculum. In particular, although the social demand for design education is gradually increasing with the goal of improving creativity, there are lots of problems with the contents and the construction of the education. This basic research aims to develop design subjects for a college liberal arts curriculum. Taken into theoretical consideration was the fact that the objectives and values of art education change between high school and college, and design illustrations in a total of five art textbooks for the seventh curricular revision in 2009 were analyzed. The results showed that they had too many contents despite insufficient hours and that there was inconsistency in determining the degree of difficulty and area selection to associate a learning objective for each unit with instructional illustration. In particular, they had a little difference in aim from those currently suggested as central to domestic art education: historical and cultural values, use of personal and social functions, and the textual basis. Therefore, it is necessary to revise the contents of curricula and educational goals in consideration of this educational reality and conduct constant research and development in pursuit of flexible association between primary and secondary education.

### Keyword

Design Education, Education Curriculum, High School Art Textbooks

## 1. 서론

### 1.1. 연구의 목적

1990년대 이후 미술 교육은 시각문화 중심으로 대중 매체 중심의 시각적 이미지의 이해를 통하여 단순한 표현활동 중심에서 벗어나 사회문화를 이해하는 과정에 대한 중요성이 부각되고 있다. 특히, 전문가 양성이 목적이 아닌 일반 교양의 성격을 가지고 있는 일반계 고등학교에서의 예체능 교육에서는 교육의 목표와 내용 구성에 있어서 신중하게 접근해야 할 것이다. 현행 일반계 고등학교에서의 디자인 교육은 미술과 교육과정 내에서 시행되고 있으며, 디자인에 관련된 대중의 관심과 중요성이 증가함에 따라 그 비중 또한 점차 커지고 있는 것이 사실이다. 그럼에도 그 내용의 구성에 있어서 여러 가지의 문제점이 지적되고 있다. 즉, 국민공통기본교육 과정의 초·중등 단계의 교육은 내용에 대한 계열성, 위계성, 통합성이 고려되어 적용되어야 한다는 것이다. 그러나 중등 단계의 교육과정에서 절대적인 시수의 부족, 대학 입시 중심의 교과 편성 등으로 미술과 내에서 행해지고 있는 디자인교육은 제대로 이루어지고 있지 않은 실정이다.

본 연구는 대학에서의 디자인 관련 교양 교과목 개발을 위하여 활용됨이 최종목적이며, 고등학교 교육과의 연계성이 고려된 연구 개발을 위한 기초 연구이다. 또한 대학 입학 전 고등학교에서의 디자인 교육에 대한 현황을 고찰하고 분석하여 그 문제점의 개선방향을 찾아 디자인교육의 활성화를 도모하고자 한다.

### 1.2. 연구의 범위 및 방법

연구의 범위는 2012년 현재 고등학교 전국시도교육감 승인 인정도서(2006년~2011년 기준) '미술' 검정교과서 총 5종류의 내용으로 한다. 구체적으로 설명하자면, 2012년 현재 고등학교에서 사용하고 있는 미술 교과서는 2010년 7월 교육과학기술부 검정 교과서<sup>1)</sup>로서, 4개의 출판사에서 발행되었으며 총 5종이다. 즉, 교학사(노용 외 5인 지음), 미진사(김영길 외 4인 지음), 지학사(안금희 외 4인 지음, 이하, 지학사(안)), 지학사(조익환 외 4인 지음, 이하, 지학사(조)), 천재교

1) 검정제도는 “초중등교육법 제29조(교과용도서의 사용) ①학교에서는 국가가 저작권을 가지고 있거나 교육과학기술부장관이 검정 또는 인정한 교과용 도서를 사용하여야 한다.”는 규정에 의거한다. (1997. 12. 13 법률 제5438호, 17차 개정 2008. 3. 21. 법률 제8917호)

출처 : [http://www.ktbook.com/info/info\\_02.asp](http://www.ktbook.com/info/info_02.asp)

육(이상원 외 4명 지음)으로, 2011년 3월 1일 초판 발행된 기준이며, 교사용 지도서는 서울특별시교육감 인정의 2011년 1월 발행 기준이다.

현행 고등학교 1학년에서 예술 영역 중 미술과 공통 교과는 필수이수 과목으로서 총 5종의 검정 교과서 중 1개의 출판사를 선정하여 교과서로 사용하고 있는 실정이다. 또한 본 연구에서 사용하고 있는 5종의 교과서는 2007 개정 교육과정에 근거하여 편성되어 작성된 것이나, 현재 2009 개정 교육과정의 방향에 따라 2011학년도부터 일부 개정되어 진행되고 있다. 따라서 이를 고려하여 일부 교사용지도서의 내용을 참고하여 학습 목표, 지도상의 유의점, 평가 등의 내용에 관해서도 고찰하였다. 또한 제 7차 교육과정 총론 및 2009 개정 미술과 교육내용을 중심으로 2011 개정 교사용지도서의 내용과 교육과학부 2012년 2월 자료를 동시에 참고하였다. 2009 개정 교과과정은 제 7차 교육과정을 기본으로 하고 있으며, 국민공통기본교육 기간인 초등학교 1학년에서부터 고등학교 1학년까지의 10년간으로 설정하고 있다. 이에 고등학교 1학년의 미술과 교육과정은 기본교육으로서의 필수이수과정에 포함되어 마지막으로 진행되고 있으므로 대학입학 전 디자인교육의 현황과약을 위한 주요한 자료로서의 의의를 가지고 있다고 할 수 있다.

연구의 방법으로는 국내 교육과정의 변화와 흐름에 따라 디자인교육을 이해하기 위하여 제 1차 교육과정에서부터 2009 개정 교육과정까지의 전체적인 내용을 고찰하였다. 또한, 고등학교 미술 교과서 내 단원명, 도판의 예시자료의 설명 등을 중심으로 디자인 영역을 설정하고, 출판사별로 내용을 분석하였다.

디자인영역의 분류는 미술교육과정 총론에서 제시하고 있는 3개의 영역인 시각디자인·제품디자인·환경디자인으로 진행하였다. 또한, 도판의 예시자료의 디자인 분류근거로는 교과서 내 제시어 및 설명을 참조하였는데, ‘디자인’으로 명시되거나 관련되는 내용으로 ‘전달·소통·기능·생활’ 등의 내용이 포함되었을 경우에 한정하였다. 그리고 전통공예·연대표·참고자료의 예시자료와 내용은 연구의 범위에서 제외하였다.

## 2. 교육과정 변화와 고등학교 디자인교육

### 2.1. 교육과정 변화에 따른 미술과 교육내용

국내 초·중등 교육과정은 1954년 제 1차 교육과정(1954~1963)이 시작된 이후, 2012년 현재까지 제 7차의 교육과정이 이루어졌다. 이후 부분·수시 개정 체제를 도입하고 적용하면서 현재에 이르고 있다. 다음은 차수별 교육과정 주요내용과 그에 따라 변화된 미

술교육의 흐름을 정리한 것이다(남궁일, 2003; 유부미 외, 2006; 이지수 외 2004).

제 2차 교육과정(1963~1973)까지는 생활관련 실용주의적 경향의 미술교육이 진행되었다. 제3차 교육과정(1973~1981)에서부터는 학문 중심 교육과정 이론에 바탕을 두고, 미적 정서와 창의적 표현과 기법 및 용구의 사용과 국내 미술품과 문화재 감상 등을 강조하게 된다. 1980년대 제 4차 교육과정(1981~1987)에서는 미적 정서와 창조성을 길러 인적을 함양하고, 우리의 문화 창달에 기여하는 국민적 자질을 육성하는 데 목표를 두었다. 학습 내용이 행동화되고 개방화되면서 미술 교육이 서서히 성숙기에 접어들게 된다. 또한 제5차 교육과정(1987~1992)은 교과목표로 초·중·고등학교 공통으로 '조형 활동의 경험을 통하여 표현 및 감상능력을 길러 창조성을 계발하고 정서를 함양함'에 두었다. 학년 목표를 구체적으로 제시하였으며, 미술의 세분화된 영역을 통합시켜 표현과 감상 활동으로 크게 나누었다. 제6차 교육과정(1992~1997)은 21세기를 주도할 건강하고 자주적이며 창의적이고 도덕적인 한국인의 육성을 기본 방향으로 하여 미술과는 미적 교육의 정신을 반영하여 미술의 본질적 기능을 회복시키면서 미술을 통한 인간 형성이라는 입장을 강조하였다. 이전의 조형기초교육에서 벗어나 창의적 발상이 강조되고, 사회문화 및 지역성 등의 관계를 제시하여 구성하게 된다.

1997년부터 현재까지 적용하고 있는 제 7차 교육과정은 이후 필요에 따라 부분적으로 수시로 개정하고 있다. 특히, 내용 구성의 틀을 '미적 체험', '표현', '감상'의 세 영역으로 나누고 각 영역별로 필수 학습요소를 선정하여 내용을 구조화하였다. 이후, '수시·부분 개정'방식이 도입되어 2010년부터 적용하기 시작한 2007 개정 교육과정<sup>2)</sup>은 제 7차 교육과정의 부분·수시 개정으로, 미술과 교육과정은 미적 인식 능력의 체계적 육성, 시각 문화 학습의 중요성 강조, 교육과정의 명료화, 미술 교과 내외의 통합적 경험의 수용 등이 기본방향이다. 또한 2011년도부터 적용한 2009 개정 교육과정<sup>3)</sup>에서는 미술 공통교육과정에서

2) 교육과학기술부에서는 7차 교육과정을 마지막으로 교육과정을 더 이상 전면적 또는 일괄적으로 개정하지 않고, 수시로, 부분적으로 개정하기로 했다. 따라서 과거의 개정과는 달리 교육과정의 기본적인 철학이나 취지, 체제나 성격은 그대로 유지한다는 '수시·부분 개정' 방식에 따라 이루어지고 있기 때문에 제 8차 대신 2007개정교육과정 이라고 부른다.

3) 교육과학기술부는 '창의와 인성'을 강화하는 내용의 2009 개정 교육과정을 '09년 12월 17일 확정 발표 하였다. '2009 개정 교육과정'은 '11년 초1·2, 중1, 고1, '12년 초3·4, 중2, 고2, '13년에는 초5·6, 중3, 고3 순으로 '11년부터 단계적으로 적용된다.

'체험, 표현, 감상'의 영역을 '지각과 소통, 표현방법, 미술비평'으로 구성하였다. 선택 교육과정으로는 '미술과 삶', '미술감상', '미술창작'에서 '미술문화', '미술창작'으로 개정하였다.

## 2.2. 2009 개정 미술과 내용과 디자인교육

제 7차 교육과정에서의 교과 목표는 학교 급별 구분 없이 총괄 목표로만 제시되었다. 따라서 초등학교 3·4학년부터 고등학교 1학년까지 성취하여야 할 목표가 한 가지 수준으로 되어 있어서 학교 급별로 목표가 차별화되지 않았다. 그러나 2007 개정 교육과정에서는 교과목의 총괄 목표를 설정함과 동시에 초등학교에서는 학년, 군별 그리고 중학교와 고등학교 1학년까지는 학교 급별 목표를 제시하는 것으로 목표의 수준을 차별화하였다. 학교 미술교육의 기본 방향으로 '기초 교육', '활용 교육', '가치 교육'의 세 가지를 제시하여 초·중·고등학교에서의 중점 지도 목표를 설정할 때 근거가 되도록 하였다([그림. 1]참조). 이 세 가지 방향은 모든 학교 급별 미술과 교육에서 공통으로 다루는 것이지만 특별히 학교 급에 따라 중점 방향을 구분하여 제시한 것이다. 따라서 고등학교에서는 미술의 가치를 중심으로 교육하되, 기초 교육과 활용 교육을 함께 고려하여 운영한다(김인규 외, 2011)는 것이다.



[그림 1] 2009 개정 학교 미술 교육의 방향과 학교 급별 중점 방향

출처: 「고등학교 미술 교사용 지도서」(2011), 미진사

2009 개정 미술과 교육과정 상의 내용 영역인 '미적 체험·표현·감상'에서 고찰하여 보면, 고등학교 교육 미술과 '표현' 영역에서는 초·중학교 교육에서 포함되어 있는 표현방법 및 조형요소와 원리가 삭제되었다. 이와 더불어 사회문화적 가치에 대한 '미적 체험' 영역이 강조되며, 미술작품과 문화의 가치에 대한 부분이 '감상' 영역에서 중요하게 제시되어 있다.

또한, 2009 개정 교육과정<sup>4)</sup>에서는 학교 교육의 유

4) 2009년 개정 교육과학기술부 교육과정 총론에서 제시하고

연화와 다양화를 이룰 수 있을 것이라는 방향으로 교육의 변화를 꾀하고 있으며, 핵심으로 제시된 것이 집중이수제와 선택교과서의 확대이다. 이러한 학교 자율권 확대를 통하여 현재 2007년 개정 검정 교과서 <미술> 1학년은 [표 1]과 같이, 공통으로 사용하고 2009년 개발된 인정도서 <미술과 삶>, <미술 창작>, <미술 감상>는 고교에 따라 자율적으로 선택하여 사용하고 있다(교육과학기술부, 2011, 2012).

특히, 디자인관련 일반·심화과목 등은 선택적으로 사용할 수 있으나, 이는 대학입시 중심의 국내 고등학교 현실과는 다소 거리가 먼 측면이 있다. 즉, 선택 교육과정은 디자인관련 특성화 고교에서 진행되는 전문교육의 내용이므로, 공통교육과정으로서의 '미술'교과 과정 내 디자인교육이 진행되고 있다는 것이 일반적인 교육현실이라 할 수 있다.

과정에 따른 과목명 년도	공통 교육 과정	선택 교육과정	
		일반 과목	심화 과목
2009년 개정 (2011년: 고 1학년부터 단계적으로 적용됨.)	미술	미술과 삶 미술 감상 미술 창작	소묘 미술 감상과 비평 기초 회화 기초 디자인·공예 영상매체와 미술 미술 전공 실기 미술이론 미술사 기초 조서
2011년 개정 (2014년: 고 1학년부터 단계적으로 적용됨.)	미술	미술 문화 미술 창작	드로잉 미술사 입체 조형 영상 미술 미술 전공 실기 미술 이론 평면 조형 디자인·공예

[표 1] 2009 개정 및 2011개정에 따른 미술과 교육과정의 과목명

서론 부분에서 제시한 바와 같이, 2011년부터 고등학교 미술교육은 '2009 개정 교육과정 총론'의 취지에 따라 선택하고 집중해서 편성, 운영해야 한다. 현재 고등학교에서 사용하고 있는 1학년 '미술' 교과서는 2007년 교육과정에 따라 만들어졌지만 2011년도부

있는 고등학교 편제와 시간 배당 기준을 살펴보면 다음과 같다. 교과는 보통 교과와 전문 교과로 하며, 보통교과는 기본 과목과 일반 과목, 심화과목으로 구분하며, 보통 교과 영역은 기초, 탐구, 체육·예술, 생활·교양으로 구성하고, 교과(군)는 국어, 수학, 영어, 사회(역사/도덕 포함), 과학, 체육, 예술(음악/미술), 기술·가정/제2외국어/한문/교양으로 하고 있다. 1단위는 50분을 기준으로 하여 17회를 이수하는 수업량으로, 총 이수 204단위 중 예술(음악/미술)은 10(5)단위로 배당되어 있다.

터 '2009 개정 교육과정 총론'이 적용되고 있는 실정 이므로 미술수업의 형태가 일부 변경되어 진행되고 있다(김인규 외, 2011)⁵).

고등학교에서의 디자인교육은 제 2차 교육과정에서 부터 '디자인'이란 명칭이 미술 교과서 내에서 영역으로 설정되면서 기초디자인에 편중되어 구성되었다. 이러한 구성은 점차 조형요소 및 조형원리에 대한 교육의 필요성이 대두되기 시작하면서 변화한다. 특히, 제 5차 교육과정에서의 고등학교에서는 디자인 영역이 회화, 조소, 서예 부문과 독립되어 고유한 영역으로 설정되었다. 이후 생활과의 관계성 및 발상의 중요성을 강조하고, 제 7차 교육과정에서는 환경 친화적인 측면을 디자인과 연계하여 제시하게 된다(도형주, 2009). 즉, 의장과 도안이라는 용어와 함께 꾸미고 장식하는 개념에서 출발하여 사회·문화·환경과의 관계성 속에서 디자인교육의 개념을 재설정하게 된다.

### 3. 미술교과서 내 고등학교 디자인교육 내용 분석

#### 3.1. 미술교과서 내용의 체계와 구성

본 연구에서의 분석대상인 미술 검정교과서 총 5종의 목차별 구성은 [표. 2]와 같다. 각 교과서 별 디자인교육 관련 대단원에는 밑줄로 표시하고, 중(소)단원은 모두 명시하였으며, 부록과 참고자료가 제시된 단원은 제외하였다. 단원별로 '디자인'이란 단어가 명시되거나, 내용의 설명에 있어서 '전달·소통·기능·목적·환경' 등의 디자인과 연관성이 있다고 판단되는 내용을 중심으로 분류하였다. 또한, 교과서 집필진의 전공별 구성에 대한 것인데, 최종학위 중심이며 영상·만화 등은 디자인 전공에 포함하였고, 기타에는 미술이론 등을 포함하였다. 전공에 따른 집필진 구성에 대한 조사의 필요성은 교과서 단원구성에 있어서 영역별 비중과 전문적 신뢰성에 대한 문제에 기인하기 때문이다. 조사 결과, 전체 집필진에서 미술교육전공자가 대다수를 차지하고 있으며, 미술교육>디자인>회화>조소>기타>공예 순서로 구성되었다. 특히 공예의 부분에서는 한 명도 구성되지 않아, 전공영역별 구성이 다양하지 않았다.

또한, [표 2]의 출판사별 미술 교과서 목차별 구성의 내용에서 알 수 있듯이, 교과서 목차에 따른 디

5) 지금까지 1학년 두 학기에 1시간씩 이루어지던 수업이나 2학년 미술, 음악 가운데 선택하던 방식이 고등학교 전체 학년에서 선택교육 과정과 집중이수제로 시행되는 것이다. 집중이수로 편성하면 수업이 있고 없는 학기가 생겨나거나 한 학년만으로 집중될 수도 있는 실정이다.

자인 관련 대단원 구성에 있어서는 천재교육 출판사의 경우 각 단원에서 고르게 디자인관련 내용을 다루고 있었다. 또한 중(소)단원의 구성에서 있어서는 교학사 출판사에서 디자인 관련 내용을 보다 세분화하여 제시함으로써 단원의 목차를 구성하고 있음을 알 수 있다.

단원명 출판사명	대단원명	디자인관련 중(소)단원명
 교학사	1.미술과 자연 2.미술의 언어 3.함께하는 미술 4.재료와 표현 5.생활 속 디자인 6.전통의 향기 7.미술과 비평	-광고읽기 -만화와 애니메이션 -시각 문화로 확장 -생활 속 공예 -영상 매체 -빛과 색 -시각 디자인의 활용 -미술과 패션 디자인 -제품 디자인 -환경 디자인과의 만남 -한글의 아름다움 -도자기 만드는 즐거움
 미진사	1.환경, 인간 그리고 미술 2.보는 방법과 표현의 세계 3.흥미로운 조형의 세계 4.서로 다른 매체 사용하기 5.전통과 현대의 만남 6.감상과 미술 문화	-시각 문화 환경과 미술 -만화로 표현하기 -미디어 아트와 세계 -현대의 삶과 디자인 -공예, 수작업의 즐거움
 지학사(안)	1.자연의 아름다움 2.창작의 즐거움 3.살과의 소통 4.미술 문화 다가가기	-디자인과 공예 ·디자이너의 눈으로 ·정보를 전달하는 디자인 ·생활을 변화시키는 디자인 ·공간과 함께하는 디자인 ·변화하는 디자인 ·공예의 아름다움
 지학사(조)	1.자연환경과 조형 2.시각 문화 환경 3.보고 느낀 것을 표현하는 즐거움 4.전통 미술의 재발견 5.여러 가지 표현 재료와 방법 6.마음을 움직이는 디자인 7.미술 문화와 미술 작품 감상	-다양한 시각 문화 -함께하는 시각 문화 -표정과 의미를 담은 글씨 -생활 속의 색 -정보를 전달하는 디자인 -기능적이고 아름다운 제품 -환경을 생각하는 디자인
 천재교육	1.자연과 생태 2.나와 우리, 함께하는 삶 3.소통하는 시각 문화 4.매체와 표현 5.문화 속의 어울림	-자연과 함께하는 디자인 -일상 속의 디자인 -아름다운 공간, 함께하는 문화 -캐릭터와 판타지 -기호와 문자 -영상 프로젝트 -공예와 문화상품

[표. 2] 출판사별 미술 교과서 목차별 구성과 디자인 관련 단원명

특히, 출판사별 집필진 전공에 따른 구성 인원을 조사하여 내용구성의 관계성의 작용여부에 대하여 알아보았는데, 이는 정량적인 수치와의 관계보다는 내용 측면에서의 구성과 많은 관련이 있는 것으로 분석되

었다. 이는 3장 2절의 출판사별 내용분석과 3장 3절의 분석결과에서 보다 구체적으로 설명하고자 한다.

전공 출판사	회화	조소	공예	디자인	미술 교육	기타
교학사	-	-	-	-	6	-
미진사	-	-	-	1	3	1
지학사(안)	2	-	-	-	3	-
지학사(조)	1	1	-	2	1	-
천재교육	-	-	-	3	2	-
합계 (명)	3	1	0	7	14	1

[표. 3] 출판사별 집필진 전공별 구성 인원 수

### 3.2. 미술 교과서 내 디자인영역 내용

디자인영역은 시각·제품·환경 디자인으로 분류하였으며, 시각 문화로서의 정보전달 및 소통의 목적, 생활의 편리함과 기능성에 대한 내용, 공공 시각 환경과 사회와의 관계에 관한 내용이 중심이다. 또한 색채와 전통 공예는 제외하였으며 영상과 애니메이션 등은 시각디자인, 도자·섬유·금속 등의 공예 영역과 패션 등은 제품디자인, 무대미술 등은 환경디자인에 포함하였다.

현행 국내 고등학교 '미술'교과서 내 디자인영역의 예시자료에 대한 분석에 앞서, 5종의 교과서 페이지 수에 따른 비율을 살펴보면 [표. 4]와 같다. 출판사별 디자인영역의 페이지 수에 따른 비중은 최대 28%(교학사)에서 최소 14%(미진사)이며, 평균 약 20%의 비율을 차지하고 있음을 알 수 있다. 이는 도판의 예시자료 빈도수와 다소 차이가 있는데, 이는 도판 크기의 문제에 따른 것이고, 페이지의 분량은 전체 교과서 내 차지하는 디자인영역의 또 하나의 중요한 내용이므로 살펴보았다.

페이지 출판사명	총 페이지 수	디자인영역 페이지 수	디자인영역 페이지 비율
교학사	67	26	28%
미진사	83	13	14%
지학사(안)	75	20	21%
지학사(조)	79	17	18%
천재교육	73	16	18%

[표. 4] 출판사별 디자인영역 페이지 수 비율

다음은 2010년 교육과학기술부 검정 '미술'교과서 총 5종의 교과서를 도판 예시자료를 중심으로 분석한 내용이며, 각 출판사별 예시자료의 사례와 디자인관련 단원별 목표의 주요내용을 정리하였다. 설명부분에서의 핵심제시어를 2009 개정 미술 교육의 방향에 근거하여 교과기초적 측면에서의 개념적 내용, 표현

제작 중심의 사회활용적 내용, 역사문화적 측면의 가치적 내용에 따라 분석하여 제시함으로써 디자인교육의 중요한 방향이 어떻게 설정되고 있는지 알아보았다. 또한 출판사별 전체 예시자료 대비 디자인영역에 대한 분포를 분석하여 적용된 비율을 조사하였다. 그리고 부록과 연대표 등의 내용은 도판 예시자료의 빈도수에서는 제외하였으나, 교과서 내용의 구성부분에서는 일부 특징적인 내용은 포함하여 분석하였다.

### 3.2.1. 교학사 미술 교과서

집필진 6명 모두 미술교육 전공자로 구성되어 있으며, 단원구성에서도 디자인 교육을 비중있게 다루고 있다. 7개의 대단원과 33개의 단원에서 디자인영역의 단원 비중이 총 27%로 가장 높았다.

디자인 영역 출판사	디자인영역 예시자료 사례 디자인 관련 단원목표에 따른 주요 설명 내용
 교학사	 <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 시각(광고, 만화, 애니메이션, 영상, 타이포그래피, 사인, 심벌, CI, 포장, 로고, 픽토그램, 포스터)</li> <li>▶ 제품(도자공예, 지공예, 의자디자인, 섬유공예, 패션, 공업, 산업)</li> <li>▶ 환경(무대미술, 공공미술, 건축, 인테리어, 디스플레이)</li> </ul> <p>-각 세부영역에 대하여 이해하고, 창의적으로 제작한다. -주제에 맞게 제작한다. -개념과 특성 등을 이해하고 가치를 이해한다. -재료와 용구를 알고, 적합하게 표현한다. -각 영역의 관계를 이해하고 가치를 판단한다. -생활 속 활용 방안을 이해하고 창의적으로 표현한다. -의미를 이해하고 아름답고 기능적으로 구상하고 제작한다. -문화교류를 이해하고, 현대적으로 재해석하여 제작한다.</p>

[표. 5] 교학사 교과서 디자인영역 내용

영역 빈도	시각	제품	환경	디자인 이외	합계
도판 예시사례 빈도수	25 11%	30 13%	8 4%	165	228
	28%			72%	100%

[표. 6] 교학사 교과서 디자인영역 빈도

또한 총 도판 예시사례 수는 228개로, 전체 도판 기준으로 볼 때, 디자인영역이 28%를 차지하고 있다. 특히 현대공예의 적용사례가 많은 편이고, 각 디자인영역에서 고르게 세부적인 내용의 소개가 이루어졌다.

교과서의 구성과 특징의 설명에서는 '미술 학습을

통한 학습자의 전인적 성장'을 중요하게 생각하여 구성하고 있다고 밝히고 있다. 교과서 디자인 관련 단원목표에서 제시하고 있는 내용을 살펴보면, 영역 등에 대한 이해를 통하여 제작과 표현의 내용이 주를 이루고 있어서 디자인 제작활동에 무게를 두고 있음을 알 수 있다.

그리고 학생 작품 제작과정에 대한 내용을 자세하게 실었으며, 심화활동 및 학습 성취도 평가 부분을 제시하였는데, 표현에 대한 내용이 중심을 이루었다. 또한 학습 목표와 평가 항목을 제시함으로써 수업 내용의 이해 정도를 측정할 수 있게 한 점이 특징이다.

디자인영역의 설명에서는 '편리, 쓰임, 실용, 쾌적, 합리, 기능'이란 개념적 설명, 표현과 제작에서는 '단순, 풍자, 소통, 정보, 상징, 조화, 장식'적인 측면의 강조, 사회문화적 가치 측면에서는 '대중, 참여, 경제, 배려, 공공'이라는 내용이 중심이 되어 있다. 이와 더불어, 부록부분에서는 미술과 수학, 미술과 영화 등의 내용을 추가함으로써 타 교과와의 연계성을 도모하였다.

### 3.2.2. 미진사 미술 교과서

디자인 영역 출판사	디자인영역 예시자료 사례 디자인 관련 단원목표에 따른 주요 설명 내용
 미진사	 <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 시각(만화, 영상, 사인, 편집, 타이포그래피, 광고, 일러스트레이션, 픽토그램, 포장)</li> <li>▶ 제품(도자공예, 공업, 산업, 가구, 패션, 인간공학)</li> <li>▶ 환경(인테리어, 건축, 공공)</li> </ul> <p>-특성의 개념을 이해하고 가치를 판단한다. -표현 형식 등을 이해하고 표현한다. -특성을 알고 주제와 느낌에 맞게 표현한다. -생활 속에서 활용한다. -재료의 쓰임을 고려하여 제작한다.</p>

[표. 7] 미진사 교과서 디자인영역 내용

영역 빈도	시각	제품	환경	디자인 이외	합계
도판 예시사례 빈도수	19 8%	13 6%	6 3%	182	220
	17%			83%	100%

[표. 8] 미진사 교과서 디자인영역 빈도

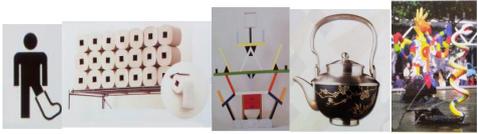
6개의 대단원과 28개의 소단원으로 구성되어 있고, 소단원 대비 디자인영역이 15%로 총 5종 교과서 중 가장 낮다. 또한 도판 예시사례 빈도도 17%로 낮으나, 작가 중심의 작품제시가 많다. 집필진 구성은 미술교육전공 3인, 만화 전공 1인, 미술이론 1인으로

되어 있다. 교과서 구성은 학습목표, 활동, 심화, 보충, 탐구학습, 팁(tip) 등의 내용을 제시함으로써 보충 설명과 본문 내용의 용어 및 개념에 대한 설명이 추가되어 있다. 또한 결과물 중심의 제작과정 설명이 아니라 단계별 과정의 내용과 세부영역이 통합적으로 구성되어 있다.

도판의 빈도수는 적으나, 예시자료의 크기가 크고 내용의 설명부분을 많이 할당하여 편집한 측면이 있다. 또한 체험·표현·감상 영역을 통합적으로 학습할 수 있게 하였으며, 단원의 목표에서는 가치 판단과 이해와 표현, 생활 속 활용과 제작을 중심으로 제시하고 있다.

교과적 기초라는 개념설명에서는 '전달, 목적, 계획', 제작과 표현내용에서는 '소통, 기호, 풍자, 기능, 심미', 사회문화적인 측면에서는 '공공, 접근, 쾌적, 대중, 설득, 경제, 환경'의 내용이 중심으로 제시되어 있다.

### 3.2.3. 지학사(안) 미술 교과서

출판사	디자인 영역	디자인영역 예시자료 사례
지학사(안)	디자인 관련 단원목표에 따른 주요 설명 내용	 <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 시각(포스터, 타이포그래피, 광고, 픽토그램, 편집, 일러스트레이션, 콘셉트, 사인, 마크, CIP, BI)</li> <li>▶ 제품(산업, 공업, 가구, 목질, 금속, 섬유, 의상)</li> <li>▶ 환경(실내, 무대, 건축, 공간)</li> </ul> <p>-발상방법을 알아보고 창의적으로 디자인한다. -종류와 역할을 알아보고 정보/목적/공간에 맞게 디자인한다. -변화하는 디자인의 사회적·문화적 배경과 특성을 이해한다. -전통의 아름다움과 가치를 알고 현대적으로 표현한다.</p>

[표. 9] 지학사(안) 교과서 디자인영역 내용

영역	시각	제품	환경	디자인 이외	합계
도판	28	23	21	155	227
예시사례 빈도수	13%	10%	9%	68%	100%

[표. 10] 지학사(안) 교과서 디자인영역 빈도

4개의 대단원과 5개 중단원, 30개의 소단원 중에서 1개의 대단원의 1개의 중단원, 6개의 소단원에 디자인영역을 구성함으로써, 영역별 구분에 따른 단원 구성을 하고 있다. 집필진의 전공 구성은 회화 2인, 미술교육 3인으로 되어 있다.

특히, '평가하기' 부분을 소단원 끝 부분에 첨가하

여 학습 목표를 분명하게 제시하였다. 또한 대단원의 마무리에서 심화학습 부분을 첨가하여 단원별 학습 내용의 성격에 따라 필요한 내용의 제작과정이나 용어 설명 등의 추가적인 보충자료가 제시되었다. 지학사(안) 교과서의 경우에는 디자인영역의 도판 예시사례의 빈도가 가장 높은 32%로 나타났다. 그러나 페이지 레이아웃에서의 도판의 크기가 비교적 작게 편집되어 있음을 알 수 있다. 또한 타 교과서에 비교하여 볼 때, '제작'이나 '표현'이란 용어 대신 '발상'과 '디자인'의 용어를 사용하고, '삶과의 소통'이라는 부분의 대단원 내에 '디자인과 공예'의 중단원에서 집중적으로 디자인을 구성하고 있다.

기초적인 개념설명에서는 '목적, 효율, 적합, 쓰임', 제작과 표현부분에서는 '장식, 의사소통, 편리, 불편개선, 편리, 즐거움, 아름다움'을 제시하고 있다. 그리고 사회문화적 가치적 측면에서는 '소통과 설득, 공감, 의미전달, 친환경, 행동양식, 쾌적, 안전, 유행, 삶, 시대상, 소비자'라는 내용이 언급되어 있다.

### 3.2.4. 지학사(조) 미술 교과서

출판사	디자인 영역	디자인영역 예시자료 사례
지학사(조)	디자인 관련 단원목표에 따른 주요 설명 내용	 <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 시각(문자, 사인, 광고, 캐릭터, 포스터, 픽토그램, 심벌, 일러스트레이션, 포장)</li> <li>▶ 제품(목공예, 도자공예, 섬유공예, 가구, 산업)</li> <li>▶ 환경(공공, 환경, 전시)</li> </ul> <p>-사회적·문화적 가치를 찾아본다. -생활양식 및 사고방식의 영향을 알아본다. -변화에 따른 직업을 찾아본다. -역할과 목적에 맞게 꾸민다. -성질과 기능을 알고 생활에 효과적으로 활용한다. -각 영역의 기능을 이해하고 목적과 기능, 아름답게 디자인한다. -자연, 문화, 인간과 환경을 이해한다.</p>

[표. 11] 지학사(조) 교과서 디자인영역 내용

영역	시각	제품	환경	디자인 이외	합계
도판	19	21	15	254	309
예시사례 빈도수	6%	7%	5%	82%	100%

[표. 12] 지학사(조) 교과서 디자인영역 빈도

7개의 대단원과 23개의 소단원 중, 디자인은 7개의 소단원을 구성하였고, 전체 도판 빈도 309 중에서 18%에 해당하는 예시사례를 제시하고 있다. 총 5종의 교과서 중에서 가장 많은 양의 도판을 제시하고 있으

나, 총 페이지 수에서는 출판사에 따라 큰 차이가 없으므로 도판의 크기가 상대적으로 작다고 볼 수 있다. 그리고 교과서 집필진은 회화, 조소, 미술교육이 각 1인, 디자인 전공이 2인으로 구성되어 있어 비교적 전공별 영역이 고르게 분포되어 있다.

단원 목표에 대한 내용을 살펴보면, 표현과 제작 중심이 아니라, 가치와 생활 등의 영향력 이해와 역할과 목적에 따른 활용, 인간과 자연·문화·환경에 대한 관계성 이해로 두고 있다. ‘탐구활동’과 ‘표현활동’, ‘알고 잡시다’ 등의 내용을 편성하여 단원별 특성에 따라 탄력적으로 구성하고 있다. 또한 연계활동 부분에서 심화단계의 표현을 별도로 참조하도록 하였다. 특히, 학생 작품의 사례가 많고, 도판 예시자료가 세부적으로 많이 제시되어 있으나, 자료에 대한 설명이 비교적 충분하지 않다.

그리고 디자인의 기초개념에 대한 설명부분에서는 ‘편리, 전달, 용도, 활용, 정보, 효율’을 제시하고 있다. 제작과 표현 부분에서는 ‘목적, 감흥, 소통, 연출, 기획, 개발, 소비자, 기호와 도형, 흥미유발, 장식, 형상화, 기능, 단순, 구매욕구, 기능확장, 개선, 표준화, 정보, 욕구, 서비스, 생활공간, 보존과 관리, 계획, 경제성, 윤택’에 대한 설명을 하고 있다. 또한 사회문화적 측면에서는 ‘대중매체, 삶, 심리, 안정, 생활양식, 사고방식, 문화생활, 축제, 커뮤니케이션, 경제, 환경친화, 인간생존’이란 제시어로 구성되어 있다.

### 3.2.5. 천재교육 미술 교과서

디자인 영역	디자인영역 예시자료 사례
출판사	디자인 관련 단원목표에 따른 주요 설명 내용
 천재교육	 <ul style="list-style-type: none"> <li>▶시각(캐릭터, 문자, 영상, 만화, 광고, 영상, 픽토그램, 일러스트레이션, 심벌마크, 타이포그래피, 포스터)</li> <li>▶제품(공예, 가구, 용기, 섬유공예, 도자공예, 목공예, 지공예)</li> <li>▶환경(건축, 공간, 생태, 환경친화, 예코, 공간)</li> </ul> <p>-환경 친화적 중요성을 알고 재활용할 수 있도록 디자인한다. -생활 속 다양한 영역을 살펴보고, 기능을 살펴 디자인한다. -공공성과 가치를 생각한다. -다양한 가치를 이해하고, 표현한다. -기능과 의미를 이해하고 구성하여 비교감상한다. -문화 계승발전시킬 수 있는 공예 문화 상품을 생각한다.</p>

[표. 13] 천재교육 교과서 디자인영역 내용

영역	시각	제품	환경	디자인 이외	합계
도판	24	17	13	158	212
예시자료	11%	8%	6%		
빈도수	25%			75%	100%

[표. 14] 천재교육 교과서 디자인영역 빈도

5개의 대단원, 37개의 소단원 중에서 7개의 소단원을 디자인에 배정하였다. 특이할 점은 대단원 모두에서 디자인 영역을 다양하게 제시함으로써 전체적으로 고르게 편집하였다는 것이다. 집필진의 전공구성에 있어서는 미술교육 2인, 디자인 3인으로 되어 있어서 총 5종의 미술 교과서 출판사 중에서 가장 많은 디자인 전공자로 구성되어 있다. 첫 번째 대단원에서부터 마지막 대단원으로 갈수록 학생들의 점자 확장된 사고를 키울 수 있도록 하겠다고 교과서 안내부분에서 명시하고 있다. 또한 미적체험·표현·감상 영역의 강조되는 부분을 표시함으로써 학생들의 조형활동을 돕고자 하였으며, 미술의 개념을 실생활로 확장하는데 주안점을 두고 있다고 밝히고 있다. 전체 예시자료 대비 디자인영역의 구성은 25%로 양적으로 볼 때에는 보통의 수준으로 편성되었다. 교과서의 구성은 발상부분을 강조하여 ‘생각꿈틀’이란 부분을 편성하여 생각과 아이디어 전개에 도움을 주고자 하였다. ‘보충 설명’란에서는 용어설명과 이론에 대한 내용을, 타 교과와의 연계성을 고려한 ‘통합 연계 학습’란을 별도로 편성하고 있는 다양한 편집의 구성을 보여주고 있다. 또한 ‘생각과 표현’란에서는 생각과 표현, 평가에 대한 내용을 제시하고, 부록으로 ‘학습요점정리’항목을 별도로 배치하여 미술의 전반적인 이론을 간략하게 제시하고 있다. 단원목표에 대한 내용을 살펴보면, 환경과 생활과의 관계를 이해하면서 디자인하기, 공공성과 가치의 이해와 표현, 기능과 의미 이해와 공예 문화상품에 대한 내용으로 제시하고 있다.

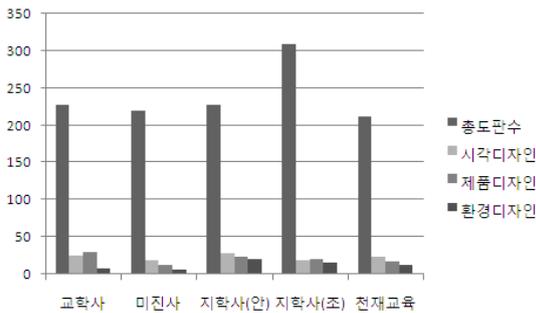
디자인의 기초적 개념설명에서는 ‘심미, 기능, 편리, 목적, 관심유도’를 제시어로 사용하고 있다. 또한 제작표현 활동에서는 ‘계획, 생산, 생활, 소통, 공공, 대중, 교감, 기호, 매체, 의사, 정보, 전달, 산업, 부가 가치, 상징, 장식, 단순간결, 신속’을, 사회문화적 가치 측면에서는 ‘생태, 환경친화, 사람, 자연, 공익성, 의도, 약속, 가치표현’으로 되어 있다.

### 3.3. 디자인 교육내용 분석결과

본 연구에서 분석된 총 5종의 ‘미술’ 교과서는 전반적으로 디자인영역에 대한 내용을 비중있게 적용하고 있으나, 내용적인 측면에서는 다소 부족한 측면이 나타났다. 이는 설명과 제시어의 내용과 교과서 내

단원별 교육목표나 표현과정 등의 내용에서도 알 수 있었는데, 2009 개정 교육과정의 미술과 목표에 일부 부합하지 않는 측면이 나타났다. 예컨대, 출판사 집필진의 전공 및 편집내용의 기준에 따른 설명 제시어 및 작품 제시자료에 대한 난이도 조절이 일정하지 않고, 영역별 비중이 고르지 않다는 것이다. 이에 따라 교육내용의 과목 간 혹은 단원에 따른 계열성, 위계성, 통합성에 대한 종합적인 교육연계에 대한 문제가 심각하게 드러날 수 있다는 점이다.

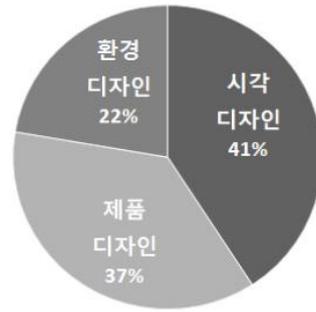
[그림. 2]는 출판사별 디자인영역별 도판의 예시자료 수에 대한 것이다. 분석결과, 지학사(조)의 경우에는 디자인영역을 포함하여 전 영역에 걸쳐 많은 양의 시각적 자료를 제시하고 있으나, 그 밖의 4개의 출판사의 교과서는 거의 고르지 않게 적용하고 있음을 알 수 있다. 특히, 디자인 영역별 비중에서는 교학사의 경우에는 영역별 차이가 현저하고, 대부분의 경우 시각디자인의 부분이 양적으로 많은 부분을 차지하고 있다.



[그림. 2] 출판사별 디자인영역별 도판 예시자료 수

디자인 영역별에 대한 총 5종 교과서의 종합적인 비율을 살펴보면, [그림. 3]과 같이, 시각>제품>환경 순으로 시각디자인이 41%의 비율을 차지하고 있음을 알 수 있다. 이는 시각디자인의 특성상 세부적인 영역이 많이 존재하며, 영상이나 만화·애니메이션에 대한 대중적 관심이 증가하고 있는 현실에서 자료제시가 빈번해지고 있고, 뉴미디어와의 활용도 측면에서 영향이 컸던 것으로 보여진다.

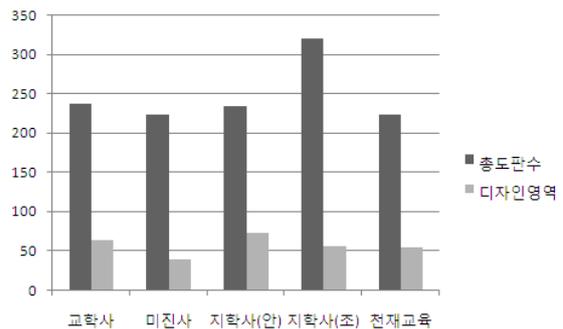
또한 [그림. 4]는 출판사별 전체 도판수 대비 디자인영역에 대한 수치를 비교 정리한 것인데, 지학사(안) 교과서의 제시 비율이 가장 높은 32%로 나타났다. 따라서 모든 내용의 자료를 종합하여 보면, 총 5종의 미술교과서에서 제시된 디자인영역의 예시자료 비율은 평균 19%로 되어 있음을 알 수 있다.



[그림. 3] 고등학교 미술교과서 내 디자인영역별 예시자료 비율

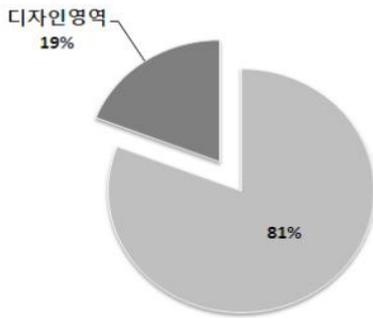
총 5종의 교과서에서 분석된 내용을 토대로 정리하면 다음과 같은 공통점과 차이점이 나타났다. 먼저, 공통적인 내용은 전체적인 단원의 목록에서도 알 수 있듯이, 디자인 영역을 제목에서 정확하게 명시하고 있어 디자인의 교육적 의미를 강조하고 있는 것으로 분석되었다. 즉, 자연환경과 시각문화 환경에 대한 '미적체험'을 강조하고, 발상·재료활용과 주제의 표현·과정을 통한 표현계획을 '표현'교육의 내용으로 설정하고 있다. 또한 '감상'교육의 영역에서는 미술작품과 사회문화적 가치를 이해하는 측면으로 설정하면서, 이에 따라 자연스럽게 디자인의 설명적 내용이 증가하게 되었다는 것이다.

출판사	비율		
	전체도판(개)	디자인영역(개)	디자인영역비율
교학사	228	63	28%
미진사	220	38	17%
지학사(안)	227	72	32%
지학사(조)	309	55	18%
천재교육	212	54	25%



[그림. 4] 출판사별 디자인영역 예시자료 구성 비율

반면, 생활이 복잡해지고 정보화 사회의 특징인 다양한 매체활용이 증가함으로써 나타나는 디자인영역의 확장과 새로운 용어의 등장에 대한 폭넓은 교육의 접근은 한정된 분량에서 많은 양을 제시하고 설명하고자 함으로써 여러 가지 문제점이 나타나게 되었다.



[그림. 5] 고등학교 미술교과서 디자인영역 예시자료 비율

예컨대, 도판 예시자료가 많아지고, 설명해야 되는 용어정의가 빈번해짐으로 인해 도판의 적절성 여부, 제시어의 적합성 문제, 영역에 대한 비중과 제시어의 기준 등이 교과서 출판사에 따라 많은 차이가 있었다. 이는 집필진의 전공에 따라 서로 다르게 나타났으며, 회화·조소·공예·디자인·미술교육 등의 전공이 다르지 않고 시각적 예시자료의 난이도의 형평성에도 문제가 있었다. 작가나 작품선정에도 대표성이나 인지도 측면에서의 일관된 기준이 모호하고, 학생작품 사례의 경우에도 너무 낮거나 높은 수준이 아닌 교육의 목표와 부합될 수 있는 적합한 내용의 선정이 필요할 것으로 본다.

출판사별 세 가지 디자인영역에 따라 구성된 세부 내용을 교과서 내 제시되고 있는 용어에 대한 내용에서도 개선되어야 할 부분이 많았다. 즉, 출판사에 따라 세부적인 용어 제시가 일정하지 않으며, 전문용어의 사용이 빈번하고 다양한 영역별 제시가 이루어지고 있지 않음을 알 수 있다. 또한, 디자인의 영역 설정에 대한 개념정의의 모호한 제시와 설명, 새로운 디자인 분야에 대한 다각적인 접근 등은 아쉬운 점으로 지적되었다. 또한 영역간의 통합적 연계성을 중요하게 제시하고 있는 새 교육과정에서 모든 교과서에서 그 내용을 반영하고자 한 의도가 보였음에도 아직도 충분하지 못한 부분이 많이 보였다. 즉, 한 단원 내에서 디자인을 모두 다루고 있거나, 디자인의 영역을 단편적으로 설정하고 그 내용을 무리하게 적용하는 사례들이 그것이다.

각 디자인 영역별로 살펴보면, 시각디자인의 경우에서는 용어설명이나 이에 따른 빈번한 도판 예시자료의 사용, 제작 및 표현에서의 전달에 대한 목표설정의 강조 등으로 표현중심의 내용으로 치우쳐 디자인과정의 중요한 부분이 생략되어 디자인의 개념적 설정이 모호해지게 되면서 장식적 측면이 강조되고 있다는 것이다. 제품디자인의 경우에는 보다 전문적인 산업과 공업과의 연계성이 이루어져 제품생산에

대한 중요성이나 현대공예의 다양한 활용부분에 대한 내용이 포함되지 않았다. 환경디자인의 경우에는 공공성, 윤리성, 대중성이란 내용을 포함하고 있음에도 이에 따르는 보다 전문적인 내용의 선정이 원활하게 구성되어 있지 못한 측면도 있었다.

#### 4. 결론 및 제언

본 연구에서는 고등학교 ‘미술’ 검정교과서 총 5종의 내용을 분석하고 다각적으로 살펴봄으로써 현행 고등학교에서 디자인교육이 어떠한 방향으로 진행되고 있는지 알아보려 하였다. 이를 통하여 초·중·고등교육에서의 디자인교육의 연계성을 도모하고 대학교육의 일반교양과정으로서의 디자인에 대한 미래지향적인 방향을 설정하고자 하는 것에 궁극적인 연구의 목표가 있다. 대체적으로 디자인교육에 대한 미술교과서 내 비중이 전체 미술영역에 비하여 볼 때, 상대적으로 비중있게 구성하고 있음을 알 수 있었다. 그럼에도 가장 큰 문제점으로는 내용적인 측면에서의 난이도 설정이나 예시자료의 선정에 대한 기준이 모호하고 출판사별 영역 별 비중 및 제시어의 선정 기준이 상이하였다. 특히, 교과 내 내용 영역 간 연계성 부족 및 중복의 문제, 학습량의 과다, 중등단계 디자인교육 목표 설정의 부재에 따른 난이도 조절의 문제점 등은 디자인교육계에서 시급히 개선하고 해결해 나가야 할 것이다.

본 연구를 통해서 분석된 결과, 개선되어야 할 부분으로서는 다음과 같은 내용으로 요약할 수 있다. 첫째, 고등학교 디자인교육에 있어서 디자인의 가치를 이해하고 판단하게 하는 중요한 교육적 방향의 설정이 필요하다. 둘째, 고교의 환경적 특성과 담당교사에 따라 학습 분량, 수준과 범위설정, 내용구성에 상당한 편차가 있을 것으로 사료되므로, 교과 내용 구성의 기본방향의 틀을 보다 명확히 하며, 간략하게 기준범위를 설정하여야 할 것으로 본다. 셋째, 시각적 자료가 중요한 미술교과의 특성상, 교과서 내에서의 자료만으로는 충분하지 않으므로 영상자료 등의 보조적인 참고자료를 풍부히 제공해야 할 것으로 본다. 넷째, 새 교육과정의 교육목표를 유지하면서도 출판사별 탄력적이고 유연한 방식으로 고유한 특성을 살려 교사의 선택의 폭을 넓혀야 할 것이다. 다섯째, 전문기 양성을 목적으로 하지 않는 일반교육으로서의 중등단계의 디자인교육은 통합적 사고방식을 기반으로 하고 있는 디자인과정의 아이디어 발달단계를 통한 창의력 향상과 생활 속에서의 디자인감각의 향상을 위한 것이 중심이 되어야 한다.

그러나 입시중심으로 편중된 국내 고등학교 교육 현장에서 나타나고 있는 예체능교과목에 대한 파행적인 교육행태가 존재하고 있는 상황에서 교과서 내용 분석결과로 디자인교육의 현황을 이해하기에는 분명한 한계가 있을 것이다. 예컨대, 교육내용의 명확한 기준이나 제시가 모호한 상황에서 해당학교 혹은 담당교사에 따라 교육의 내용이 부분적으로 선정되고 각색되고 있는 현실에서 제대로 교육현황에 대한 파악이 이루어질 수 있는가라는 점이다. 그럼에도 본 연구의 의의는 다음과 같은데, 연구결과를 통해 고등학교 디자인교육의 방향과 중심내용에 대한 문제점을 발견하고 그 해결방안을 모색할 수 있는 기초자료로서의 역할과 함께, 날로 그 중요성이 강조되고 있는 디자인교육을 통한 창의성향상이라는 미래 인재양성의 대 전제에 부응하여 출발하고 있다는 것이다. 이와 더불어, 전인적 인재양성을 위해 절대적으로 필요한 예체능교육에 대한 파행적 운영의 국내 교육현실의 심각함을 직시하고 보다 현실적으로 실현가능한 교육내용과 과정의 개선이 이루어져야 할 것이다.

## 참고문헌

- 김인규, 김영길, 서예식, 이선아, 함종호(2011). 『고등학교 미술』. 서울 : 미진사.
- 조익환, 김경서, 김용주, 김영운, 전종주(2011). 『고등학교 미술』. 서울 : 지학사.
- 이상원, 현영호, 김찬기, 장연자, 성인호(2011). 『고등학교 미술』. 서울 : 천재교육.
- 안금희, 김정희, 이주연, 조우호, 김현정(2011). 『고등학교 미술』. 서울 : 지학사.
- 노용, 양민영, 김혜경, 이화식, 한형규, 정윤정(2011). 『고등학교 미술』. 서울 : 교학사.
- 교육과학기술부 (2012). 「미술과 교육과정 총론」. 교육과학기술부 고시 제2011-361호[별책1],[별책13].
- 교육과학기술부 (2011). 「2009 개정 교육과정에 따른 교과 교육과정 개정의 이해」, 교육과학기술부 학교배포용 자료집.
- 남궁일 (2003). 중등 디자인 교육과정 변천에 관한 연구. 『시각디자인학연구』, 14(1), 114-129.
- 유부미, 최정아 (2006). 중·고등학교 미술 교육과정에서의 산업디자인 영역의 교육내용과 역할에 대한 연구. 『미술교육논총』, 20(3), 233-256.
- 이지수, 정은숙 (2004). 현행 고등학교 교과서 미술과 생활의 디자인 교육내용 분석. 『디자인학연구』, 17(3), 221-230.
- 도형주 (2009). 「중등미술교과 과정의 디자인영역 개선방안에 관한 연구」. 동국대학교 대학원 석사학위 논문.
- <http://www.ktbook.com>