

예술강사 지원사업의 초등 디자인교육 개선방안

- The Elementary School Design Education Improvement Plan
in the Art-Instructor Supporting Business -

주 저자 : 홍혜경

중앙대학교 디자인학과 박사과정

Hong, Hye-Kyung

Doctorate course Design Dept. Chung-Ang University

교신 저자 : 김준교

중앙대학교 디자인학부 교수

Kim, Jun-Kyo

Professor, Division of Design, Chung-Ang University

* 이 연구 논문은 2012년도 중앙대학교 연구비 지원에 의한 것임.

1. 서 론

- 1-1. 연구배경 및 목적
- 1-2. 연구대상 및 방법

2. 예술강사 체계 및 연수 프로그램 분석

- 2-1. 예술강사의 개념과 체계
- 2-2. 디자인분야 예술강사 연수 프로그램 분석

3. 예술강사 디자인 인식 조사 및 개선 방안
(초등학교 5~6학년 미술교과서를 중심으로)

- 3-1. 학습활동 중심 디자인 인식 분석
- 3-2. 도판 중심 디자인 인식 분석
- 3-3. PBL 문제 개발

4. 결론 및 제언

참고문헌

(要約)

최근 디자인 교과서의 위상, 교사 양성과 재교육, 수업 시수 등 디자인교육 환경에 대한 논의가 대두되고 있다. 디자인교육의 필요성을 인식한 문화체육관광부, 교육과학기술부는 2010년부터 예술강사 지원사업을 통한 초등 디자인교육 활성화를 추진, 선발된 디자인 예술강사를 재교육하여 초등학교에 파견하고 있다. 그러나 디자인 전공자들에 의해 시행되는 디자인 교육임에도 불구하고 '그리기, 만들기, 꾸미기' 위주의 교육이 시행되는 경우가 많아 초등 디자인교육의 방향 설정의 필요성이 대두되었다.

본 연구는 예술강사 27명을 대상으로 예술강사 운영 체계, 연수 프로그램에 대한 분석, 2010년 개정판 교육과학기술부 검정 초등학교 5~6학년 미술교과서 6종의 학습활동과 도판 중심 디자인 인식 조사, PBL(Problem Based Learning) 문제 개발과 예술강사 심층면접을 통한 연수 및 운영 개선 방안을 제시하였다.

연구 결과, 예술강사들은 색, 명암, 입체감 표현, 감정표현, 상상, 환상을 포함한 기초 조형 활동을 디자인 활동으로 인식하는 빈도가 높았으나 연수를 통해 디자인은 문제 인식, 아이디어 발상, 창의력 개발과 관련된 활동이라는 인식의 변화를 나타냈다. 그러나 창의력 향상을 위한 교육 실현을 위해서는 초등 교육현장에서의 디자인교육에 대한 인식 개선과 디자인교육 전문가로서 전문성 향상을 위한 현실성 있는 연수 프로그램 개발이 필요한 것으로 나타난바, 예술강사 지원사업에서의 디자인교육 개선 방안을 제안하고자 한다.

(주제어)

디자인교육, 창의력, 예술강사, PBL, 초등학교

(Abstract)

Recently, as to the discussion on the design education, the discussion on the design education environment, which includes the phase of the subject, training of teacher and reorientation, lesson time, has received a great deal of attention.

The Ministry of Culture, Sports & Tourism and the Ministry of Education, Science & Technology realized the necessity of the design education and supported the Art-instructor supporting business for the elementary school design education activation in 2010.

However, although design specialists were the educators and despite the fact that the importance of directing elementary school design education has emerged, there still are a lot of the cases where 'to decorate the paint and construction' education is being carried out.

In order to tap into this problem, this research appoints 27 Art-instructor as the participants. The elementary school design education improvement plan through PBL (Problem Based Learning) problem development and Art-instructor intensive interview were proposed based upon the Art-instructor operating system, analysis of the training program, and the Art-instructor awareness investigation result.

As for the research result and of the Art-instructors, the frequency recognizing the foundation modeling activity including the color, light and darkness, stereoscopic property expression, emotional modeling, imagination, and circularity as the design activity was high.

However, the recognition improvement of design education in elementary schools is urgently needed for creativity education. In addition, training programs for the professionalism improvement have to be developed by the design education expert.

Thus, the elementary school design education improvement plan in the Art-instructor supporting business needs to be proposed.

(Keyword) Art-instructor, Creativity, Design Education, Elementary school, PBL

1. 서론

1.1 연구 필요성 및 목적

미래사회를 주도하는 인재에게는 학교에서 배운 교과 지식의 일상에서 적용, 응용할 수 있는 능력, 타자에 대한 공감능력, 소통의 합리성이 요구되며, 이런 점에서 교양교육으로서의 문화예술교육이 어느 때보다 절실하다 하겠다. 특히, 디자인교육은 삶의 일상적인 환경 속에서 문제를 발견하고 해결하는 과정에서 일상과 교육을 연결시키고 교과 간 융합을 도우며 해결안을 중심으로 다양하고 창의적인 사고를 가능하게 한다는 점에서 그 역할이 크다(강현주, 2009).¹⁾

이러한 중요성에도 불구하고 초등 디자인교육은 미술교과서에 포함되어 있는 ‘그리기, 꾸미기, 만들기’의 형태로 교육되어져 왔다. 이는 디자인 비전공자인 교과서 집필진과 초등교육자의 디자인 인식과 “디자인교육에 대한 아젠다 형성이 안 되었다는 데에 그 이유가 있고, 그보다 앞서서 디자인교육의 주체가 형성되지 못한 까닭이다.”²⁾ 또한 “현행 초등 디자인교육은 미술교과 목표로서 제시하고 있는 ‘미적체험’, ‘표현’, ‘감상’이라는 구조 틀 안에서 ‘디자인이 가지고 있는 교육적 가치 및 교육실행에 대한 근본적인 해결점을 찾기에는 어려운 측면이 있다.’³⁾

디자인교육의 필요성을 인식한 문화체육관광부, 교육과학기술부는 2010년부터 예술강사 지원사업을 통한 초등디자인교육 활성화를 추진하고, 선발된 디자인 예술강사를 재교육하는 과정을 거쳐 전국 초등 학교에 파견하고 있다. 그러나 교육위원의 학교 방문 평가 결과, 여전히 ‘그리기, 만들기, 꾸미기’ 위주의 교육이 시행되는 경우가 많아 발상과 아이디어 토론, 비평, 감상을 포함한 다양한 교육방법으로의 개선이 요구되고 있다.

2000년 국악 분야에서 처음 시행된 예술강사 지원사업은 2011년 현재 문화관광체육부, 교육과학기술부의 사업지원으로 국악, 연극, 영화, 무용, 만화에 니메이션, 공예, 사진, 디자인 등 8개 분야로 확장되었고 “예술강사 4,164명이 전국 5,722개 초·중·고등학교에 파견되고 있다.”⁴⁾

디자인분야는 2010년 동아리·재량활동으로 시작

하여 2011년 11월 현재, 68명의 예술강사가 창의적 체험활동·동아리·재량활동 14,640시수의 교육을 시행하고 있는데 이는 전체 예술강사 지원사업의 1.3%에 불과하다. 이는 시행 초기라는 점에서도 기인하지만 전체 예술강사 사업의 80%를 차지하는 국악, 연극, 무용 분야의 경우, 초등교육자가 교육할 수 없는 전문 영역으로 인식하는 점이 가장 큰 원인이며 신체 활동, 놀이를 접목한 다양한 에듀테인먼트 콘텐츠 개발도 한 몫을 담당하고 있다.

2010년 시행된 ‘디자인 분야 예술강사 시범사업’은 ‘쉽고 재미있는 디자인’이라는 목표로 ‘나만의 아이디어 북표지 디자인, 나도 패션디자이너, 내가 모델이 되었어요, OO을 닮았어요, 소리를 이미지로 표현해요, 크랭크 구조의 원리, 내 손은 마술사, 곤충 나라에 갔어요, 나만의 캐릭터가 생겼어요, 기네스북에 도전하자’ 등 16개의 교안에 대한 교육방법에 대한 연수과정이 포함되었고 이를 바탕으로 예술강사의 독자적 콘텐츠 개발을 독려했다. 그러나 2010년 상반기 예술강사 수업일지 분석 결과, 제공된 교안을 그대로 교육현장에 적용한 경우가 대부분이고 창의적 사고, 아이디어 발상, 문제해결 관점에서 개발한 독자적 콘텐츠 개발은 매우 제한적이었다.

전문가로서 초등 디자인교육 현장에 파견되는 디자인 예술강사는 초등 교육현장에서 디자인에 대한 올바른 인식을 수립함에 있어 매우 중요한 역할을 담당한다. 2010년 선발된 디자인 예술강사는 지난 1년 6개월간 교육학과 전공을 포함한 90시수의 교육을 이수하고 초등 디자인교육을 담당할 바, (재)한국문화예술교육진흥원·(사)한국디자인교육연구학회의 전문가 자문회의에서 예술강사의 전문성 및 연수 프로그램에 대한 점검의 필요성이 제기되었다.

이에 본 연구는 디자인 교과서의 위상, 교사 양성 과 재교육, 수업 시수 등 디자인 교육 환경에 대한 논의에 앞서 초등 디자인 교육의 목표와 방향 설정이 선행되어야 하는 당위성에 따른 것이다. 이를 위해 디자인 예술강사의 디자인에 대한 인식 조사를 시행하고 예술강사의 전문성 신장을 위한 연수 프로그램 개발과 창의력 향상을 위한 초등 디자인교육의 기초 자료로 활용하고자 함이다.

1.2 연구 대상 및 방법

본 연구는 2011년 하반기 예술강사 연수에 참석한 예술강사 27명을 대상으로 한다. 디자인 분야 예술강사는 4년제 디자인관련학과 졸업 이상자 또는 현장 경력 3년 이상인 자에 대한 서류, 면접 심사로 2010년에 선발되었으며 초등 디자인교육 현장에 파

1) 강현주, 2009.12, 문화예술교육 교육활동 지침서 개발연구-디자인, 한국문화예술교육진흥원, p.2,
2) 강현주, 2009.12, 문화예술교육 교육활동 지침서 개발연구-디자인, 한국문화예술교육진흥원, p.12,
3) 방경란, 2009, 초등학교 디자인교육에 있어서 교사의 기초 디자인 이해도 조사, 한국기초조형연구학회, Vol. 9-2, p.423,
4) 한국문화예술교육진흥원 <http://www.arte.or.kr>

견되었다. 성별 구성비를 살펴보면 “2010년 하반기 32명 기준, 무응답자 6%를 제외한 94%중 남자 12.5%, 여자 81.3%”이며 전체 68.8%가 대학원 이상의 학력을 소지하고 있는 것으로 나타났다. 연령비를 살펴보면 무응답자 3.1%를 제외한 96.9%중 30~39세가 59.4%, 40세 이상이 21.9%, 20~29세는 15.6%⁵⁾인 것으로 나타났다.

본 연구는 다음과 같은 방법으로 진행되어졌다. 첫째, 문헌 및 선행연구를 통한 초등 디자인교육의 방향성과 예술강사 운영 체계, 연수 프로그램에 대해 분석하였다.

둘째, 2010년 개정판 교육과학부 검정, 초등학교 5~6학년 미술교과서 6종에 제시된 학습활동을 중심으로 예술강사의 디자인에 대한 인식을 조사하고 그 결과를 토대로 전문가 심층면접을 거쳐 문제점을 도출하였다.

셋째, 학습활동에 대한 인식 조사를 토대로 예술강사 토의를 통해 디자인과 미술의 차이점을 규명하는 ‘상상·발상, 문제해결-꾸미기’의 4개의 키워드를 추출하고 6종 미술 교과서에 제시된 도판을 분석하고, 디자인교육의 문제점을 도출하였다.

넷째, 도출된 문제점을 개선하기 위한 방안으로 PBL(Problem Based Learning) 문제를 개발하였다.

다섯째, 예술강사 심층면접을 통해 예술강사 지원사업의 문제점을 논의하고 연수 및 운영 개선 방안을 제시하였다.

본 연구를 통해 기대되는 효과는 다음과 같다.

첫째, 전문가로서 파견되는 디자인 예술강사의 인식을 재정립함으로써 창의력, 문제해결력 향상을 위한 초등 디자인교육의 방향성을 수립할 수 있다.

둘째, 학생 중심, 문제 중심 수업설계에 대한 이해를 도움으로써 교육현장에 빠른 적용이 가능하고 초등교육 현장에서 디자인의 인식 변화와 창의력 증진을 도모할 수 있다.

셋째, 디자인교육, 학교교육 유경험자인 디자인 예술강사의 인식변화는 그들의 경험을 재구성함으로써 보다 효율적인 콘텐츠 및 교수방법 개발이 가능할 것이다.

넷째, 예술강사의 전문성 향상을 위한 연수 프로그램 개발의 기초 자료로 활용될 것이다.

2. 예술강사 체계 및 연수 프로그램 분석

2.1 예술강사의 개념과 체계

5) J&P(장앤파트너스), 2010.12, 2010 예술강사 연수 평가 보고서, 한국문화예술교육진흥원, pp.33~34

“예술강사 지원사업은 분야별 전문 인력의 학교 방문 교육을 통해 학교 문화예술교육이 더욱 풍부하고 다양하게 이루어질 수 있도록 지원하는 사업이다. 예술강사는 자신의 예술적 전문성을 바탕으로 문화예술교육에 대한 사명감을 갖고 초·중등학교 어린이와 청소년들이 문화예술교육을 통해 창조적이고 상상력 풍부한 문화예술 향유자로 성장하도록 지원한다.”⁶⁾ 문화체육관광부와 교육과학기술부의 국고 보조로 (재)한국문화예술교육진흥원이 예술강사 선발·배치·연수를 담당하고 있다. ‘창의력과 인성 함양을 위한 초·중등 예술교육 활성화 기본방안’⁷⁾과 ‘문화예술교육지원법’⁸⁾에 근거하여 관계 기관 간 유기적 협력으로 원활하고 체계적인 교육 기반 조성 및 교육 프로그램의 질적 수준 제고하며, 학교별 교육 수요를 반영하고 교육현장의 특성과 여건을 고려한 국악, 연극, 영화, 무용, 만화애니메이션, 공예, 사진, 디자인 등 8개 분야에 예술강사를 지원하고 있다.

디자인 예술강사는 강사풀제를 도입, 10개월 단위로 계약하고 2011년 현재, 68명의 디자인 예술강사가 활동하고 있다. 매년 10월~12월 예술강사를 선발하고 연수과정을 거쳐 다음 해 3월 학교에 파견되고 한국문화예술교육진흥원에서 위촉된 교육위원의 학교방문평가를 통해 연간 지도계획서, 수업지도안 평가 및 수업 준비, 수업실행, 예술교육전문성에 대한 평가 및 육성 포인트에 대한 자문을 받는다. 예술강사는 학교와 교육위원의 평가를 받게 되고, 결과는 차기 년도 강사 배치에 반영된다. 교육위원 평가와 연수 지필 평가 결과 2년 연속 하위 10%에 속하는 예술강사는 선발에서 제외된다. 교육위원은 수업 참관 및 학교장 또는 담당교사 면담을 통해 예술강사 지원사업의 운영과 추진 의지를 평가하고 학교와 예술강사는 교차 평가하여 학교 선정 및 강사 배치에 반영한다.

[그림1]은 예술강사 지원사업 추진체계이다. 2011년 예술강사 선발은 한국문화예술교육진흥원에서 주관하였으나 2012년부터는 각 문화예술교육지원 센터를 중심으로 교육위원장의 추천을 받은 중앙교육위원, 광역센터장의 위촉을 받은 지역교육위원, 16개 시·도 교육감의 추천을 받은 교육전문가로 구성된 심사위원이 예술강사를 선발한다.

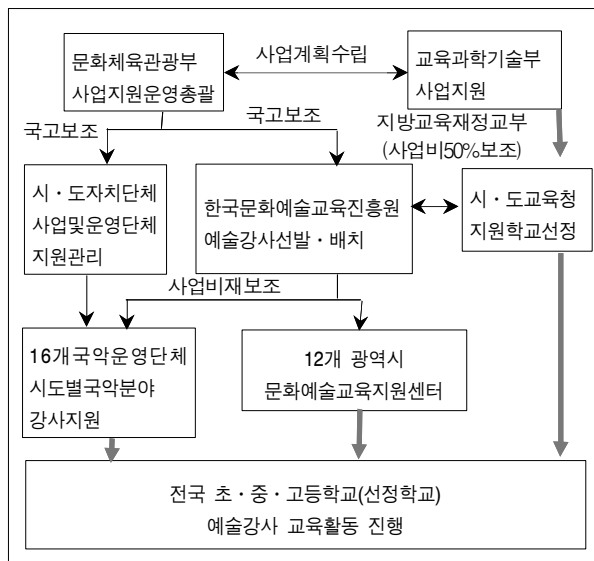
6) 2010 예술강사 지원사업 평가위원 워크숍 자료집, 2010.06, 한국문화예술교육진흥원

7) 초·중등 예술교육활성화 기본방안, 문화체육관광부, 교육과학기술부, 2010.07,

8) 문화예술지원법률 제7774호, 2005.12.

2.2 디자인분야 예술강사 지원사업 연수 프로그램 분석

디자인분야 예술강사 연수는 2010년 선발된 예술강사를 대상으로 2010년 2년간 4회에 걸쳐 120시수의 교육이 시행되었고 2011년 선발된 예술강사 대상으로 2011년 2회에 걸쳐 60시수의 연수가 시행되었다. 연수는 교육학, 전공으로 구분되며 교육학은 8개 분야가 공통이고 전공은 각 분야의 전문가로 구성된 자문회의를 통해 구성된다. 연수 결과는 연수내용, 교육 강사, 연수환경, 운영체계에 대한 예술강사 설문으로 이루어지며 다음 연수의 개선 사항으로 반영된다. 2011년 선발된 예술강사 연수는 2010년 선발된 예술강사 연수결과를 반영하여 수정·보완되므로 본 장에서는 본 연구 대상인 2010년 선발된 예술강사 연수 프로그램에 대해 분석하고자 한다.



[그림 1] 예술강사 지원사업 추진체계

[표 1] 2010 상반기 디자인분야 예술강사 연수 9)

구분	교과목	교육내용	시수
공통	문화예술교육의 이해	• 문화예술교육 개념, 정책, 사례	1
공통 교육학	학습자 이해	• 뇌를 기반으로 한 학습자의 개인차 이해 • 학습자의 심리적, 인지적 발달과정	2
	학교 교육과정의 이해	• 교육과정의 개념 • 초등 교육과정의 변천과정 • 초등미술교과 이해	2
	수업설계 및 교수학습 지도안의	• 수업설계의 필요성과 중요성 • 교수 학습지도안 작성	4

9) 2010 상반기 디자인분야 예술강사 연수 자료집, 2010.02, 한국문화예술교육진흥원, P.7

	작성	실습	
전공	창의력 디자인 교육의 이해	• 디자인 교육의 차별성 및 접근방법	2
	해외 디자인교육 사례 연구	• 해외 박물관의 디자인교육 사례 벤치마킹 및 분석	3
	디자인, 자기표현과 PR방법론	• 자기 표현과 이미지 관리, 표현관리	3

구분	교과목	교육내용	시수
전공	교육프로그램 기획 운영1	• 09 학교교육 운영사례 및 방법	2
	교육프로그램 기획 운영2	• 학습교안 활용법 및 지도방법	1
	교육프로그램 기획 운영3	• 제작실습 및 개선점 토론(팀 구성·그룹별 멘토 활동)	3
	디자인교육 콘텐츠 개발	• 디자인교육의 목표 및 콘텐츠 개발방법	2
	디자인교육 콘텐츠 개발 및 분임토의, 발표	• 분임토의 및 브레인스토밍, 조별 교안 제출	2
	자율 스터디	• 지필평가 Study	2
	모의 지필평가	• 모의 지필평가	1
합계			30

[표 1]은 2010 상반기 디자인분야 예술강사 연수 프로그램으로 교육학 교과목은 타 분야 예술강사 지원사업을 통해 구축된 데이터를 통해 한국문화예술교육진흥원의 교과목 선정 및 교육 강사 위촉으로 진행된다. 디자인 분야는 2010년 신규 분야로 교육학 분야에서 학습자, 학교 교육과정에 대한 이해와 수업 설계 및 교수 학습 지도안의 작성 등의 교육이 시행되었다. 전공은 초등 디자인교육에 대한 경험 부족으로 인한 불안감 해소를 위해 한국문화예술교육진흥원·(사)한국디자인교육연구학회의 연구 수행결과인 '2009 예술강사 지원사업 디자인분야 교안개발'의 교사용 교안과 학생용 교안이 제공되었다. 교안은 1차 개발된 교안을 9명의 연구 참여자가 서울지역 14개 초등학교에 파견되어 12주간 교육을 시행하고 현장 적용시의 문제점을 보완하여 제공하고 '프로그램 기획과 운영' 교과목에서 참여 연구진 5명의 멘토링 과정으로 진행되었다.

또한 예술강사의 '디자인을 통한 창의력 개발과 문화향유자로서의 성장'이라는 디자인교육의 목표 이해를 돕기 위해 디자인교육 콘텐츠 개발 및 분임토의·발표를 진행하였다. 결과, 관찰과 표현, 명함디자인, 광고디자인, Eco디자인, 나에게 꼭 맞는 필기구 디자인, 나만의 특허상품 디자인, 나만의 브랜드와 의상디자인 등 총 7개의 교안이 개발되었다. 개

발된 교안은 체계성 면에서는 개선이 요구되나 어린이 대상의 디자인교육은 대학 디자인 교육을 조기에 교육하는 것이 아니라 초등학생의 문화예술 향유자, 창의력 개발의 관점을 이해한다는 점에서 소기의 성과를 이루었다고 사료된다. 그러나 학생의 호기심, 동기 유발의 관점이 아닌 결과물 중심의 체제와 진행과정이 대부분으로 예술강사의 인식개선을 위한 교육의 필요성이 대두되었다.

[표 2] 2010 하반기 디자인분야 예술강사 연수¹⁰⁾

구분	교과목	교육내용	시수	
공통 교육학	효과적인 교수법	• 청중의 마음을 사로잡는 감성교수법	3	
	디자인과 색채	• 디자인과 색채를 활용한 창의적인 교육콘텐츠 개발방법 이해	2	
	아동 청소년의 이해와 상담방법	• 아동·청소년 상담과 상호작용 방법 모색	4	
전공	커뮤니케이션 표현능력 개발	• 강사로서의 커뮤니케이션 표현능력 개발 교육(레크레이션)	2	
	디자인과 문화	• 디자인의 문화적 선도 역할자로서의 역할을 살펴보고 책임감 고취	3	
	독자적 콘텐츠 운영사례 발표	• 파견강사의 독자적 개발 프로그램 사례 공유	4	
	창의 사고전략에 따른 디자인교육	• 창의 사고전략에 따른 디자인교육 콘텐츠 개발 연구 및 실습	3	
	창의·디자인 교육개발 및 교사 역할 브레인스토밍 (분임토의)	• 발제에 대한 토론과정을 통해 교사의 정체성 확립	2	
	Creative visual research	• 일러스트를 통한 창의적 표현방법을 통한 이미지 상징적 표현력 향상	2	
	발표 및 토론	• 분임토의 결과 발표, 자유토론	2	
	자율 스터디	• 지필평가 Study	2	
	지필평가	• 지필평가	1	
	합계			30

[표 2]는 2010 하반기 디자인분야 예술강사 연수 프로그램으로 “교육학 과목에 대한 평가가 높은 편이며 특히 ‘효과적인 교수법’, ‘커뮤니케이션 표현능력 개발’, ‘독자적 콘텐츠 운영사례 발표’에 대해 긍정적으로 평가하였다. 특히, 사례 발표 프로그램에 대해서는 교육 강사가 예술강사들의 일지를 사전에

모두 점검하여 새로운 교수법을 발굴하여 활용한 예술강사들 중 약 8명 정도 선정하여 발표하게 함으로써 현장성 활용성이 높으며, 어려움을 해결할 수 있는 컨설팅이션을 같이 고민해 본 프로그램으로 긍정적으로 평가¹¹⁾되었으며 2011년 상반기에 실시된 ‘현장의 도움 정도 평가’에서도 긍정적이었다. ‘디자인과 문화’ 교과목은 ‘디자인의 화두 미디어와 사이버’란 주제로 디자인과 사회의 최근 동향을 연계한 내용과 교육 강사의 전문성에서 매우 긍정적인 것으로 나타났다. ‘창의·디자인 교육 개발 및 교사 역할 브레인스토밍’ 교과목은 만족도는 보통이었으나 2011년도 상반기에 실시된 ‘교육현장의 도움 정도’에서는 긍정적으로 평가되었다.

[표 3] 2011 상반기 디자인분야 예술강사 연수¹²⁾

구분	교과목	교육내용	시수
공통 교육학	커리큘럼 개발의 실제	• 학생 수준별 다양한 교육환경에 적합한 예술교육 커리큘럼 개발의 실제	4
	마이크로티칭 실습&피드백	• 마이크로티칭 절차 소개 • 마이크로 티칭 실습	4
전공	디자인 커뮤니케이션	• 토론, 의견교환, 스토리텔링을 위한 교육방법	3
	디자인과 놀이	• 놀이를 통한 디자인 원리 체득	3
	디자인교육 콘텐츠 개발 및 평가2	• 디자인교육 콘텐츠 개발 방법 및 브레인스토밍, 조별 교육안 제출	5
	교과교재 연구 및 워크숍2	• 미술교과서 내의 디자인 교육 지도 방법 및 실습	2
	해외 디자인 교육사례	• 영국의 디자인교육 사례	2
	표현기법 실험연구	• 아동의 창의력 개발을 위한 다양한 표현 기법과 적용사례 제시	3
	자율 스터디	• 지필평가 Study	3
	지필평가	• 지필평가	1
	합계		

[표 3]은 2011 상반기 디자인분야 예술강사 연수 프로그램으로 연수 평가 결과 ‘마이크로티칭 실습& 피드백’ 교육학 교과목은 예술강사의 수업촬영을 통해 동료 리뷰와 자가 진단의 기회를 제공하여 매우 긍정적으로 평가되었다. 전공 교과목 중 “교과교재 연구 및 워크숍”은 미술교과서 디자인 단원의 새로운 학습활동 접근법을 제시하고 현장에서 활용 가능한 교안과 자료, 창의력 향상을 위한 수업 진행방법

11) J&P(장앤파트너스), 2010.12, 2010 예술강사 연수 평가 보고서, 한국문화예술교육진흥원, p.158
 12) 2011 상반기 디자인분야 예술강사 연수 자료집 B코스, 2011.02, 한국문화예술교육진흥원, P.4

10) 2010 하반기 디자인분야 예술강사 연수 자료집, 2010.07, 한국문화예술교육진흥원, P.11

을 공유하여 매우 긍정으로 평가하였다. '디자인과 놀이', '해외 디자인 교육 사례'의 경우, 흥미로운 주제이나 우리 교육 실정과는 다소 차이가 있어 현장에서 적용 가능한 방안으로 개선된다면 경쟁력을 갖출 수 있을 것으로 사료된다¹³⁾.

[표 4] 2011 하반기 디자인분야 예술강사 연수¹⁴⁾

구분	교과목	교육내용	시수
공통 교육학	학습자 참여 및 동기유발 전략	<ul style="list-style-type: none"> • 학습자 중심의 교육 • 학습자 참여 촉진 전략 • 학습동기모형 • 그룹 학습활동 전략 	3
	교사론	<ul style="list-style-type: none"> • 교사란? • 철학적 관점에서 본 교사 • 심리학적 관점에서 본 교사 • 학급경영자로서의 교사 	2
	TBL (팀 기반학습)	<ul style="list-style-type: none"> • 팀 기반 학습의 기대효과 • 팀 빌딩 및 그라운드룰 설정 방법 • 팀 활동에서 무임승차 방지법 • 문화예술교육에서의 팀활동 적용 	4
전공	독자적 콘텐츠 운영사례 발표	<ul style="list-style-type: none"> • 학교 예술강사의 독자적 개발 프로그램 사례 발표 및 공유, 피드백 • A,B코스 통합 운영 	5
	디자인콘텐츠 개발·평가	<ul style="list-style-type: none"> • 교과서를 활용한 프로젝트형 실습 • 디자인교육 콘텐츠 개발 방법 및 브레인스토밍, 조별 교육안 개발 	5
	자연친화적 교육과 친환경디자인	<ul style="list-style-type: none"> • 자연체험활동 교육방법 	3
	예술강사 학교 현장의 이해	<ul style="list-style-type: none"> • 수업사례 공유 및 다양한 학교 상황에서의 대처방법에 대한 토론 • A,B코스 통합 운영 	2
	창의력 교육을 위한 서비스 디자인	<ul style="list-style-type: none"> • 창의적인 사고를 위한 디자인 교육방법 • 해외사례 공유 및 연구 	3
	자율 스터디	<ul style="list-style-type: none"> • 지필평가 Study 	2
	지필평가	<ul style="list-style-type: none"> • 지필평가 	1
합계			30

[표 4]는 2011 하반기 디자인분야 예술강사 연수 프로그램으로 '디자인 콘텐츠 개발 및 평가'의 만족도가 가장 높고, 독자적 콘텐츠 운영 사례 발표,

13) 2011 상반기 학교 예술강사 분야별 연수 평가회의 자료, 2011. 05, 한국문화예술교육진흥원 인력양성팀
14) 2011 하반기 디자인분야 예술강사 연수 자료집 B코스, 2011.07, 한국문화예술교육진흥원, P.8

TBL(Team Based Learning)의 순으로 평가되었다. 본 연구는 '디자인 콘텐츠 개발 및 평가' 교육 과정에서 진행된 것으로 개인별로 미술교과서 학습활동에 대한 디자인 활동을 구분, 토론을 통한 디자인의 개념을 재정립한 후, 초등학교 5~6학년 미술교과서의 디자인 단원의 도판을 분석하여 초등 디자인교육의 문제점과 개선점을 도출하는 팀 프로젝트로 진행되었다. 또한 개선방안으로 PBL(Problem Based Learning) 기반 문제를 개발하고 발표, 토론 과정을 통해 연수를 담당할 교육 강사, 예술강사의 피드백이 이루어졌다.

지금까지 예술강사 연수 프로그램과 만족도에 대해 살펴보았다. 예술강사의 만족도는 교육 내용뿐만 아니라 교육환경, 교육 강사의 예술강사에 대한 이해, 교육 강사의 전문성, 열의, 상호작용, 난이도, 교재 등에 따라 달라질 수 있으므로 만족도가 교육 프로그램의 유효성을 대표한다고 할 수는 없을 것이나 예술강사의 요구를 파악하여 연수과정에 반영함에는 우리가 없을 것으로 사료된다.

디자인 분야 예술강사 지원사업은 시행 초기 단계로 예술강사의 전문성이 확보되지 않은 상태로 양질의 정보를 공유하는데 한계가 있기 때문에 현재로서는 교육 강사의 역량에 의존하고 있다. 선발 초기에는 현장에의 적용이 예술강사들의 최우선 사항이지만, 점차 경력을 쌓은 예술강사들은 변화하는 교육 흐름을 반영한 새로운 교육과 콘텐츠 공유를 원하고 있는 바, 예술강사의 안목과 콘텐츠 개발 능력을 키울 수 있는 연수 프로그램의 개발이 요구된다.

3. 예술강사 디자인 인식 조사 및 개선 방안 (초등학교 5~6학년 미술교과서를 중심으로)

3.1 학습활동 중심 디자인 인식 분석

본 연구는 2011년 선발된 디자인분야 예술강사 27명을 대상으로 교육과학기술부 지정, 초등학교 5~6학년 미술교과서 6종에 학습활동에 대한 디자인 활동 인식조사로 각 교과서에 제시된 학습활동을 예술강사에게 제시하고 디자인 활동으로 여겨지는 항목을 선택하도록 하였다. 이는 예술강사의 초등 디자인교육 활동에 대한 인식을 조사함으로써 디자인 교육에 대한 방향성 수립을 위한 기초 자료로 활용하기 위함이다.

현행 초등학교 미술교과서는 교과서 1종, 두산동아 1종, (주)금성출판사 1종, 천재교육 3종의 교과서를 출판하고 있다. 6종 교과서의 학습활동은 650여 개이며, 이 중 예술강사가 디자인 활동으로 분류한 활동은 270여개이며, 응답자의 50%이상이 디자인

활동으로 분류한 학습활동은 134개 이다. 명확한 근거 제시를 위해서는 학습활동이 제시되어야 하나 지면상의 한계로 연구 결과를 모두 제시하지 못하고 결과를 부분적으로 정리하여 기록함을 밝힌다.

본 연구는 교과서 학습활동에 대한 예술강사 인식 조사 결과에 대한 초등 디자인 교육 경력 10년 이상의 전문가 2인, 대학 디자인 교육 경력 10년 이상의 전문가 2인의 전문가에게 디자인의 정의를 제시하고 심층면접을 통한 개선방안을 도출하였다.

디자인은 “계획하다. 설계하다”라는 의미를 가지고 있는 라틴어 ‘데지그나레 designare’에서 파생된 말이라고 알려져 있으나, 오늘날 디자인의 개념은 단순한 계획이나 설계에만 머물러 있지 않다. 디자인은 근대 산업 사회 이후 일상생활에 필요한 여러 가지 사물을 만드는 일에 해당하는 말로서 사물의 재료나 구조, 기능은 물론 아름다움이나 조화를 고려하여 하나의 사물의 형태 혹은 형식들을 한데 묶어내는 종합적 계획, 설계를 말한다. 또 그렇게 하는 과정을 통하여 만들어진 대상도 이에 해당한다. 디자인이라는 용어는 근대 산업 사회를 추구해 온 여러 나라에서 거의 동일한 성격으로 형성되고 발전해왔기 때문에 각국에서 이를 자국어로 번역하여 사용하지 않고 ‘디자인’이라는 외래어를 그대로 사용하고 있다. 산업 사회로의 이전 초기에는 미술로부터 조형성을 빌려오고 여기에 기능을 더 보탠다는 개념이 형성되어 이를 minor art 혹은 applied art 등으로 불렀던 시기도 있었지만, 오늘날에 와서는 인간의 삶의 질을 높이는 모든 영역을 예술이라고 본다. 그렇다면, 디자인은 산업 사회가 만들어낸 가장 가치 있는 예술일 수밖에 없다는 논리를 바탕으로, 미술에 종속됨을 단호히 거부하고 있다. 디자인의 영역은 기본적으로 인간의 근본적인 생활 양태, 즉 생산, 커뮤니케이션, 환경 형성이라는 행위와 연계되는 프로토타입 디자인, 비주얼 커뮤니케이션 디자인, 환경 디자인으로 대별되지만, 어쨌든 더욱 쾌적한 생활환경의 형성에 기여하기 위한 행위이며, 오늘날에는 디자인의 공유 목표가 환경 형성으로 기울고 있는 추세이다.¹⁵⁾

● 교학사 초등 5~6학년 미술교과서 학습활동

교학사 초등학교 5~6학년 미술교과서 학습활동 105개 중 예술강사들은 48개의 학습활동을 디자인 활동으로 분류하였다. 서술어는 ‘찾기, 감상하기, 이야기하기, 생각하기, 표현하기, 만들기, 꾸미기, 발표하기’를 주로 사용하고 있다. 예술강사들은 색의 원리는 디자인 활동으로 인식하는 빈도가 낮은 반면

조형의 원리, 요소를 디자인 활동으로 인식하는 빈도가 높았으며 ‘생활주변과의 관련성, 꾸미기, 만들기, 아이디어 탐색, 기획’과 관련된 활동을 디자인 활동으로 인식하고 있다.

예술강사의 디자인 관련 학습활동에 대한 전문가 심층면접 결과 조형의 요소와 원리, 색의 3속성, 표현기법, 재료탐색 학습활동은 심미성을 이해할 수 있는 학습활동이나 재료의 구조나 기능, 아름다움을 고려하여 하나의 사물의 형태, 형식들을 묶어내는 종합적인 계획, 설계와는 연관성이 적은 활동으로 디자인의 정의에 부합하지 않으며 페이스페인팅, 컴퓨터를 활용한 사진합성 학습활동은 사물의 형태, 형식들을 묶어내는 종합적 계획·설계 과정이 필요하며 새로운 도구와 매체를 활용한 활동을 디자인 영역으로 인식하는 경향에 대한 개선이 필요하다는 견해를 제시하였다.

[표 5] 교학사 디자인관련 학습활동

디자인 관련 학습활동 : 예술강사	전문가
색의 느낌을 살려 옷을 배색하기	○
작품을 보고 색상, 명도, 채도의 특징 찾기	
자연에서 조형의 요소와 원리 찾기.	
주변에서 비슷한 조형 원리를 가진 자연물 찾기	
생활공간에서 조형물을 살펴보고 선, 형, 색의 조화와 변화 찾기	
주위 환경과 어울리는 거리의 조형물 찾아보고, 그것이 아름답게 보이는 이유에 대해 이야기	○
간판과 영상물에서 형과 색의 아름다움 찾기	○
생활용품 속에 숨어 있는 조형의 요소와 원리 찾기	○
자연에서 쉽게 구할 수 있는 재료로 주변 환경과 어울리는 건축물 만들기	○
자연환경과 조화를 이루는 우리 고장을 만들기	○
내가 미래에 꿈꾸는 직업을 상상하여 그 직업과 관련된 생활공간 꾸미기	○
학교주변 생활공간을 여러 가지 방법으로 꾸미기	○
교실 창틀을 다양한 주제로 예쁘게 꾸미기	○
사물을 개성 있게 표현한 작품들을 보고 이야기	
다양한 눈높이와 방향에서 사물을 관찰하여 표현	
명암을 관찰하여 선으로 표현	
주제와 관련된 자료를 찾아보고 새로운 눈으로 사물을 표현	
서로의 작품을 감상하고, 표현 방법의 차이점 이야기	
자유로운 상상의 세계를 다양한 방법으로 표현	
재료를 보고 떠오르는 생각을 표현	
상상의 세계를 표현한 작품을 보고, 느낌 이야기	
여러 가지 기법으로 자신의 생각을 표현	
점, 선, 면, 색을 이용하여 자신의 느낌 표현	
과학적 원리를 이용하여 움직이는 조형물 만들기	○
생활 속의 여러 가지 디자인에 대해 알아보기	○
알리고자 하는 것을 한눈에 전달할 수 있도록 표현	○
우리 마을에 대해 알아보고, 마을의 모습을 지도로 표현	○
우리 마을의 상징물 만들기	○
그림책의 표지 디자인	○
알리고자 하는 내용을 만화로 표현	○

15) 디자인사전, 1994.11, 안그래픽스, P.58

게시판으로 알리고자 하는 내용을 전달	○
가족 신문 만들기	○
컴퓨터를 활용하여 연속무늬 만들기	○

디자인 관련 학습활동 : 예술강사	
	전문가
컴퓨터를 활용하여 연속무늬 만들기	○
생활에서 활용할 수 있는 포장 용기 디자인	○
자신을 개성 있게 꾸밀 수 있는 방법 알아보기	○
염색한 가방으로 자신을 개성 있게 꾸미기	○
페이스 페인팅으로 또 다른 나의 얼굴을 만들기	○
우리나라와 다른 나라의 전통 공예품 감상	○
여러 나라의 특징을 살린 전통 공예품 만들기	○
한지의 특성을 살려 생활용품 만들기	○
찰흙의 성질을 이용하여 그릇이나 장식품 만들기	○
찰흙 이용하여 여러 가지 방법으로 그릇 만들기	○
재활용품을 이용하여 필요한 생활용품이나 아이디어 용품 만들기	○
다양한 재료로 만든 생활용품을 감상해 보고, 생활 속에서 활용	○
컴퓨터를 활용하여 사진 합성	
내 사진 활용, 또 다른 나의 모습으로 꾸미기	
영상이 활용되는 곳을 찾아보고, 움직임의 원리 알아보기	○
전시의 주제를 정하여 전시회를 기획	○

• 두산동아 초등 5~6학년 미술교과서 학습활동

두산동아 초등학교 5~6학년 미술교과서 학습활동 89개 중 예술강사들은 33개를 디자인 활동으로 분류했다. 서술어는 '찾기, 탐색하기, 발상하기, 이야기하기, 토론하기, 표현하기, 꾸미기, 만들기, 계획하기'의 서술어를 사용하고 있고 '목적성을 고려한 발상'과 '다양한 재료 탐색'의 학습활동을 포함한다.

단원별로 살펴보면 색의 활용, 시각 문화 환경과 미술, 상상 표현, 다양한 표현, 디자인과 생활 단원을 디자인 활동으로 인식하고 있었으며 색을 주제로 다루더라도 목적성에 중심을 둔 두산동아의 학습활동을 디자인 활동으로 인식하는 것으로 나타났다. 또한 조형의 원리, 명암과 입체감 표현, 다양한 재료 탐색을 디자인 활동으로 인식하는 빈도가 높았다.

그러나 전문가 심층면접 결과 생활과의 연관성, 목적성과 연관된 '색의 이해' 단원은 디자인 활동으로 분류됨에 된다는 점에서 예술강사와 같은 견해를 나타낸 반면, 입체감 표현을 제외하고 '대상을 관찰하고 형태와 색, 질감, 양감을 살려 여러 가지 재료로 표현'하는 활동에 대해 아름다움과 조화를 고려하여 하나의 사물의 형태, 형식을 묶어내는 활동이라는 점에서 디자인 활동으로 분류하는 견해와 사물의 재료, 구조, 기능을 포함한 재료 탐색활동으로의 보완이 요구된다는 견해의 차이를 나타냈다.

또한 상상, 환상, 발상에 대한 명확한 개념 정립이 이루어지지 않고 있는 바, 이에 대한 개선이 필요하다는 견해를 제시하고 디자인은 실제로 경험하지 않은 일에 대한 상상, 경험에 대한 상상을 포함하나 현실적 기초나 현실 가능성이 없는 환상은 디

자인 활동에 포함하지 않으며 상상은 발상을 가능하게 하는 원동력이 된다는 결론을 도출하고 예술강사 연수를 통한 교육의 필요성을 제시하였다.

[표 6] 두산동아 디자인관련 학습활동

디자인 관련 학습활동 : 예술강사	
	전문가
자연에서 찾은 조화, 변화, 균형, 대비를 강조해 표현	
자연에 나가 선, 형, 색, 질감의 조화, 변화, 균형, 대비 등을 체험	
자연환경에서 조화, 변화, 균형, 대비 등을 찾아 이를 강조하여 나타내기	
자연환경을 활용해 조화, 변화, 균형, 대비 등을 생각하며 표현	
밝고 어두움을 이용한 작품을 감상하고 입체감 표현을 살펴보기	
밝고 어두운 부분을 관찰하여 입체감을 살려 표현	
여러 단체의 목적에 맞게 자동차와 옷을 배색	○
다양한 실내 공간의 목적을 생각해 배색	○
다양한 배색을 생활에 활용	○
주변에서 일어나는 일에 관심을 가지고 공익 광고 만들기	○
작품에서 광고의 내용이 효과적으로 전달되었는지 이야기	○
학교의 공간을 새롭게 꾸미고 아름답게 꾸미기	○
주변의 거리 공간에 필요한 것을 생각하여 새롭고 아름답게 꾸미기	○
대상을 관찰하고 형태와 색, 질감을 살려 여러 가지 재료로 표현	△
대상을 관찰하고 양감과 질감을 살려 여러 가지 재료로 표현	△
동물의 부분을 조합하고 여러 가지 표현 방법으로 상상의 동물을 표현	
꿈과 환상의 세계를 여러 가지 표현 방법을 이용하여 나타내 보기	
자신이 발견한 것들을 활용해서 주제를 살려 표현하기	○
여러 가지 옷, 천, 단추 등을 활용하여 재미있는 동물 만들기	○
대상의 특징을 단순화하여 화면에 조화롭게 배치	○
서로의 작품에서 주제, 표현 방법, 표현 과정에 대해 이야기	○
주위에서 재미있는 발상이 돋보이는 생활 용품을 찾아 그 특징을 이야기	○
재미있는 발상으로 의자 만들기	○
새로운 발상으로 여러 가지 생활 용품을 만들기	○
재활용품으로 쓸모 있는 것을 만들기	○
서로의 작품에서 재미있는 발상과 특징을 찾아 이야기	○
주변에서 아름다운 건축물을 찾아보고, 그 구조를 생각하여 모형 만들기	○
다양한 형태의 건축물을 계획하고 여러 가지 재료로 만들기	○
여러 가지 기본 형태를 활용하여 만든 건축물 모형 감상	○
개미나 새의 시각에서 대상을 새롭게 찍기	
서로의 작품에서 새롭고 재미있게 표현된 점을 찾아 이야기	
한 학기 동안 제작한 작품을 모아 학급 전시를 계획하고 전시장 꾸미기	○
전시를 관람하고 작품이 효과적으로 전시되었는지 이야기	○

● 금성출판사 초등 5~6학년 미술교과서 학습활동

금성출판사 초등학교 5~6학년 미술교과서 학습활동 103개 중 예술강사들은 61개를 디자인 활동으로 분류했다. '질문, 비교하기, 찾기, 느끼기, 생각하기, 탐색하기, 이야기하기, 표현하기, 만들기'의 서술어와 '발상', '아이디어', '원리', '과정' 등의 용어를 사용하고 있어 디자인으로 인식하는 학습활동이 많았다. 학생의 감성과 활동 중심에 초점을 둔 단원명 설계가 바람직하며 고분벽화와 같은 전통을 소재의 경우라도 특징 탐색, 재구성의 활동의 경우 디자인 활동으로 분류되어야 한다는 의견에도 동의하였다.

전문가 심층면접 결과 금성출판사 학습활동은 디자인의 과정에 대한 설계가 타 교과서와 차별화되었다는 점에서 긍정적인 평가를 나타냈다. 그러나 디자인 활동이 합목적성에 따른 구체적 계획이라는 관점과 차이가 있는 감정 표현, 명암 표현, 선의 강약, 원근감 표현, 입체표현, 꼴라주 등의 조형활동을 디자인으로 인식하거나 '대중문화와 소비의 영상'인 팝아트는 '대중문화에 대한 광범위한 탐구'라는 점에서 디자인으로 해석될 수 있으나 단순한 팝아트 기법을 활용한 표현은 디자인 활동과 차이점을 보인다는 견해를 제시하였다.

[표 7] 금성출판사 디자인관련 학습활동

디자인 관련 학습활동 : 예술강사	전문가
오늘의 하루는 어떤 색인가요?	
나는 무엇일까요? 각 사진에 나타난 조형 요소와 조형원리(조형, 변화, 균형 등)를 찾아 적기	
자연에서 수집한 재료의 특징을 살펴보고, 조화, 변화, 균형 등을 살려 표현	
작은 공간에 나무와 동물들을 배치하여 비밀 정원 만들기	
신선한 발상이 돋보이는 작품 감상	○
한 가지 주제에서 출발하여 또 다른 대상을 상상하여 그리기	
새로운 나의 모습을 꼴라주로 표현	
여러 방향에서 보는 나의 모습을 입체로 표현	
서로의 작품에서 창의적인 아이디어를 찾아 이야기	○
다양한 감정을 동작으로 표현하고 그리기	
생각을 글과 그림으로 표현하고 연결하기	○
생활 속에서 색은 어떤 역할을 할까요?	
색의 원리 알아보기	
색팽이를 만들어 회전시키기	
색의 원리를 활용하여 주제에 알맞게 표현하고 다양한 색으로 나비를 만들고 어울리는 이름 짓기	○
매운맛, 단맛, 신맛, 짠맛을 색으로 표현	
서로의 작품을 감상하고, 색의 속성과 원리에 대해 이야기	
주제를 효과적으로 나타내기 위해 색을 어떻게 사용하였는지 이야기	○
어떤 조형 요소가 두드러지게 나타나는지 이야기	
여러 가지 색의 종이를 오려서 접거나 동글게 말아 자유롭게 배치	

디자인 관련 학습활동 : 예술강사	전문가
주위의 사물에서 조형 요소를 찾아보고 조형 원리 나타내기	○
다양한 재료를 사용하여 조형 요소와 원리가 잘 나타나도록 표현	○
툼니바퀴가 맞물려서 돌아가는 원리를 이용하여 회전하는 입체 작품 만들기	○
서로의 작품을 감상하고 조형 요소와 원리에 대해 이야기	
선의 사용에 따른 밝고 어두운 표현의 차이 살피기	
연필, 펜, 색연필, 파스텔, 콩테, 목탄의 느낌 비교	
음악을 들은 후의 느낌을 원하는 재료를 사용하여 선으로 표현	
재료에 따라 느낌이 어떻게 달라지는지 살펴보기	
쓰모와 아름다움을 생각하며, 세상에 하나뿐인 손수건 만들기	○
재료의 특성을 살려 멋스러운 시계 만들기	○
작품을 보고, 공예의 특징에 대하여 이야기	○
여러 나라의 등을 감상하고 그 특징 이야기	○
한지를 활용하여 다양한 모양의 등을 만들기	○
팝 아트 작품이 다른 미술 작품과 다른 점 찾기	
사진 속 생활용품, 생활공간, 영상물에서 조화, 변화, 균형 찾기. 생활 주변에서 다양한 시각 문화 환경을 찾아보고, 연구 보고서 작성	○
우리 마을에서 아름다움이 느껴지는 다양한 시각 문화 환경을 찾아 사진을 찍고 자료 수집	○
수집한 사진과 자료로 우리 마을의 아름다움을 알리는 신문 만들기	○
친구들의 신문을 읽어 보고, 시각 문화 환경의 특징 이야기	○
다음 사진을 보고 꾸며지기 전의 모습 상상 학교를 둘러보고, 변화가 필요한 공간을 찾아 친구들과 협동하여 아름답게 꾸미기	○
아래 공간을 아름답게 꾸미기	○
아름답게 변화된 공간을 체험하고, 이야기	○
다음 작품을 보고, 밑고 가까운 차이를 어떻게 표현했는지 살펴보기	
원근감을 나타내는 방법을 살펴보기	
같은 대상의 크기를 다르게 하여 한 장의 종이에 그리기	
작품에 나타난 공간 표현 방법에 대해 이야기	○
나의 얼굴을 그림으로 그리고, 입체로 만들기	
미래의 나의 방을 상상하여 평면도를 그리고 입체로 만들기	○
우리 마을에 어울리는 조형물 만들기	○
완성된 조형물을 공간에 조화롭게 배치	○
서로의 작품을 보고 공간 표현의 특징 이야기	○
아래 사진을 비교하여 디자인의 필요성 이야기	○
아름다운 디자인을 만들기 위해 고려해야 할 중요한 요소에는 무엇이 있을까요?	○
학교 각 공간의 특성을 살려 이름표 꾸미기	○
기능과 목적에 맞는 간판 만들기	○
서로의 작품을 보고, 디자인의 특징 이야기	○
디자인은 어떤 과정을 거쳐 완성되는지 살피기	○
개성 있는 나만의 휴대 전화 디자인	○
새로운 생활용품을 디자인하기 위한 과정 기록	○
서로의 작품을 보고 디자인의 특징 이야기	○
고분 벽화의 특징을 살려 다시 제작	○

● 천재교육(이규선 외) 초등5~6학년 미술교과서 학습활동

천재교육(이규선 외) 초등학교 5~6학년 미술교과서 학습활동 98개 중 예술강사들은 37개를 디자인 활동으로 분류했다. 서술어는 ‘찾기, 그리기, 표현하기, 살펴보기, 이야기하기, 만들기, 설명하기, 감상하기, 꾸미기’ 등의 서술어를 사용하고 있으며 ‘아이디어 발상’, ‘계획’, ‘과정’ 활동은 찾아보기 어렵다.

다른 교과서에 비해 컴퓨터 관련 활동이 많았으며 예술강사들은 컴퓨터 활용 활동과 경험과 감성 표현 활동을 디자인 활동으로 인식하는 빈도가 높았으나 전문가 심층면접 결과 이에 대한 인식 개선이 필요한 것으로 나타났다.

또한 교학사 교과서와 마찬가지로 ‘염색’을 디자인 단원에 편재하고 있고 염색기법을 익히고 적용하는 학습활동에 대해 예술강사들도 디자인 활동으로 인식하였으나 도판 중심 인식 분석에서 이에 대한 문제점이 거론되고 개선안이 제시되었다.

[표 8] 천재교육(이규선 외) 디자인관련 학습활동

디자인 관련 학습활동 : 예술강사	전문가
미술 작품에서 선, 형, 색의 리듬 찾아보기	
형과 색의 리듬을 생각하며 색종이로 표현	
자연물과 조형물에서 형과 색의 균형 찾기	
생활 속에서 조형 요소와 조형 원리를 어떻게 활용했는지 이야기	○
자연물과 조형물에서 새로운 선, 형, 색을 찾아 균형을 생각하며 표현	
명암의 단계에 따라 밝은 색부터 어두운 색까지의 변화를 파악하여 표현	
도자기를 비교·감상, 공통점과 차이점을 이야기	
상상의 세계를 평면과 입체로 표현	
미래의 생활모습을 상상하여 평면과 입체로 표현	○
마음을 나타낼 수 있는 다양한 재료와 방법을 찾아 표현	
주위에서 구할 수 있는 자연 재료를 활용, 표현	
환경오염의 피해를 알고, 환경 보전에 대해 생각	○
‘환경의 날’의 의미를 알아보고, 환경 보전을 알리는 미술 활동	○
‘키튼’으로 환경오염에 대한 생각을 표현	○
컴퓨터를 활용한 작품 살펴보기	
그림판을 이용하여 그림을 그리기	
컴퓨터의 저작 도구로 사진을 합성하여 역사 속 주인공이 되어보기	
움직이는 평면 그림 만들기	
틈 사이로 보는 움직이는 그림 만들기	
컴퓨터의 동영상 편집기를 활용하여 움직이는 그림 만들고 작품에 대해서 이야기	
여러 가지 효과를 살려서 생활 속에서 겪은 경험 그리기	
우리 주변의 생활용품 중에서 디자인이 훌륭한 것을 찾아보고 그 이유를 설명	○
우리들이 사용할 수 있는 부채 만들기	○
재활용품으로 새로운 생활용품 만들기	○
주변에서 볼 수 있는 생활용품과 재활용하여 만든 작품 감상	○
황토를 이용하여 천에 물들어 꾸미기	

디자인 관련 학습활동 : 예술강사	전문가
염색 종이를 이용하여 천에 무늬를 넣어 꾸미기	○
염색 물감을 이용하여 다양한 방법으로 물들이기	○
물들어 꾸민 작품 감상	○
전달하고자 하는 목적에 맞는 다양한 광고 찾기	○
전달하고 싶은 내용을 광고로 나타내기	○
신문, 학급 문집 표지, 이야기책 등을 꾸미기	○
미래의 나를 상상하여 명함 꾸미기	○
한글 문서를 이용하여 명함 만들기	○
페뎀이나 생활용품 등을 이용하여 만들기	○
만들고 싶은 달이나 가면의 모양을 우표 그림으로 나타내기	○
다양한 문화의 특성을 살려 작은 가면 만들기	○

• 천재교육(정일 외) 초등 5~6학년 미술교과서 학습활동

천재교육(정일 외) 초등학교 5~6학년 미술교과서 학습활동 118개 중 예술강사들은 33개를 디자인 활동으로 분류했다. 서술어는 ‘살펴보기, 비교하기, 찾기, 표현하기, 알아보기, 나타내기, 만들기, 설치하기, 이야기하기, 감상하기’ 등의 서술어를 사용하고 있으며 단순한 결과물 창출이 아닌 생활주변과의 연관성, 경험지식, 자료수집, 계획을 고려한 학습활동이라는 점에서 긍정적인 평가를 나타냈다.

전문가 심층면접 결과 교학사의 ‘점·선·면을 이용하여 자신의 느낌 표현’은 디자인 활동으로 분류하지 않은 반면, ‘감정을 점·선·면·색 등으로 강조하여 표현’ 학습활동은 디자인 활동으로 분류하였는데 이는 교학사 교과서는 개인의 감정 표현이 중점 활동인 반면, 천재교육의 학습활동은 감성과 색채의 이해가 감성디자인 측면으로 해석될 수 있음에 기인한다. 그러나 예술강사들이 디자인 활동으로 분류한 관찰과 표현 활동은 ‘사물의 재료, 구조, 기능, 아름다움, 조화를 고려한 총합적 계획·설계’라는 관점에서 디자인 활동으로 분류하는 데 무리가 따른다는 견해를 제시하였다.

[표 9] 천재교육(정일 외) 디자인관련 학습활동

디자인 관련 학습활동 : 예술강사	전문가
다양한 재료를 이용하여 나선형으로 울동 표현	
생활공간에서 아름답게 느껴지는 선과 형 찾기	○
생활 속에서 조형 원리를 찾아보고 연상되는 것을 떠올리기	○
주변에서 볼 수 있는 색의 성질 찾기	○
10색상환에서 색의 관계를 알아보기	○
색의 변화와 느낌을 살려 다양한 방법으로 표현	
주변에서 보았던 다양한 빛의 모습을 발표하고 그 조형 원리 이야기	
빛의 아름다움을 다양하게 표현	
물체의 단면을 잘라서 관찰하고 표현	
전체와 부분의 모습을 표현	
대상의 질감을 살려 표현	

디자인 관련 학습활동 : 예술강사	전문가
감정을 점, 선, 면, 색 등으로 강조하여 표현	○
영화 속의 장면을 다르게 생각하여 재구성	○
영화 속의 장면을 새롭게 생각하여 바꾸기	○
다양한 상상하기	
자연의 빛깔로 천연 염색하기	
주제를 다르게 하여 사진을 찍고 재미있게 표현	○
내가 찍은 사진과 다른 사진을 합성하여 공익 광고 꾸미기	○
미래의 직업과 관련된 사진을 합성하여 주제가 있는 명함 꾸미기	○
잔상 효과를 알고, 여러 가지 방법으로 만화의 움직임 표현	○
캐릭터를 이용, 사진을 찍어 애니메이션 만들기	○
생활 주변에서 여러 가지 문양의 물건 관찰	○
전통 문양 중 한 개를 골라 그린 후, 컴퓨터를 이용해 포장지 만들기	○
사용하던 용기를 재활용하여 쓸모 있게 만들기	○
물건을 담아서 보관하거나 운반할 수 있는 용기 만들기	○
여러 가지 재료로 쓸모 있고 아름다운 생활용품 만들기	○
함께 생활하는 학교 공간을 아름답게 꾸미기	○
살고 싶은 다양한 공간을 창의적으로 만들기	○
감명 깊게 공부한 작품을 활용하여 입체 책으로 만들기	○
수집한 자료를 다양한 형태의 책으로 만들기	○
주제와 목적을 살린 전시회를 계획하기	○
공예 작품에서 선, 형, 색, 문양과 장식의 특징 찾기	○

● 천재교육(이우종 외) 초등 5~6학년 미술교과서의 학습활동

천재교육(이우종 외) 초등학교 5~6학년 미술교과서의 학습활동 131개 중 예술강사들은 54개를 디자인 활동으로 분류했다. 서술어는 ‘찾기, 살펴보기, 표현하기, 감상하기, 비교하기, 알아보기, 이야기하기, 만들기, 표현하기’ 등의 서술어를 사용하고 있다.

예술강사들과 전문가 모두 다른 교과서에 비해 디자인과 과학의 원리를 이용한 장난감 만들기 활동에 대해 매우 긍정적인 평가를 하였으며 이러한 학습활동은 기획, 재료탐색, 도구 활용, 보완점 도출 및 수정·보완이 가능한 종합적 설계과정으로 문제해결력을 향상시킬 수 있는 콘텐츠로 향후 지속적인 연구·개발이 필요한 분야라는 견해를 제시했다.

[표 10] 천재교육(이우종 외) 디자인관련 학습활동

디자인 관련 학습활동 : 예술강사	전문가
색의 밝고 어두움의 변화 살펴보기	
색의 맑고 탁한 정도를 비교	
명도와 채도의 변화에 따른 느낌 살펴보기	
명도와 채도의 변화를 생각하며 여러 가지 방법으로 표현	
색채 학습 책을 만들기	○
명도와 채도의 변화를 생각하며 감상	

디자인 관련 학습활동 : 예술강사	전문가
작품 속의 명도와 채도 변화	
빛이 만들어 낸 아름다움을 찾기	
빛을 활용하여 이름답게 표현한 것을 찾기	
빛으로 표현한 작품에서 아름다움과 특징 찾기	
움직이는 장난감의 특징과 원리 찾기	○
착시 현상을 이용한 팽이 만들기	○
고무 동력을 이용한 장난감 만들기	○
우유갑을 이용한 명화 감상 퍼즐을 만들기	○
움직이는 장난감을 살펴보고 이야기하기	○
생활용품에서 아름다움과 쓰임새를 살펴보기	○
다양한 재료 이용, 생활에 필요한 물건 만들기	○
아름다움과 쓰임새를 생각하며 작품 감상	○
대상을 관찰하고 조형 요소 찾기	
여러 가지 도구를 사용해 다양한 방법으로 관찰하고 대상의 특징 찾기	
조형 요소를 찾아 표현	
여러 가지 방법으로 관찰하여 표현한 작품 감상	
눈높이와 방향에 따른 변화를 생각하며 대상의 특징을 살려 표현	
우리 학급이나 모둠의 상징을 관화로 찍기	○
화면의 여백에 따라 느낌이 어떻게 달라지는지 알아보기	
여러 가지 방법으로 무늬를 꾸미기	
사진을 활용하여 움직임이 있는 영상 만들기	
색과 형태에 변화를 주면 느낌이 어떻게 달라지는지 알아보기	○
색과 형태를 변화시켜 생각과 느낌이 잘 나타나게 표현	○
도형을 단순화하여 표현한 작품에 대해 알아보기	○
자연의 형태를 단순화하여 표현한 작품 감상	○
여러 가지 도형에 나의 생각을 담아 표현	○
재료의 특성을 살려 상징적인 형태로 표현	○
자연과 주변 환경을 활용한 작품을 살펴보기	○
다양한 재료와 도구를 활용, 넓은 장소에서 표현	
하나의 주제로 작품을 만들어 주변 환경과 어울리게 설치	○
작품 제작 과정과 결과를 살펴보고 이야기	○
환경과 조화를 이루는 아름다운 거리 모습을 찾아 이야기	○
주변에서 여유 공간을 찾아 아름답게 꾸미기	○
주변 환경과 어울리게 만들어진 건축물이나 조형물을 살펴보기	○
주변 환경과 조화를 생각하며 다양한 재료와 방법으로 건축물을 만들기	○
주제를 정하여 여러 가지 형태의 토우 만들기	○
물건을 아름답게 포장하는 방법 알아보기	○
아름다움과 쓰임새를 생각, 포장용기 살펴보기	○
아름다움과 쓰임새를 생각하여 포장지 만들기	○
포장하려는 물건의 특성을 생각하며 아름답게 포장	○
포장의 목적에 맞게 표현되었는지 감상	○
집 안에서 아름답고 편리하게 꾸민 곳 찾기	○
우리가 생활하는 공간을 아름답게 꾸미기	○
알리는 목적에 맞게 만들어진 작품 살펴보기	○
안내하는 내용이 잘 드러나게 꾸미기	○
전달하려는 내용이 잘 드러나게 포스터나 광고로 표현	○
여러 사람에게 알리기 위해 표현한 작품 감상	○
현대 미술 작품의 표현 방법 알아보기	

지금까지 초등학교 5~6학년 6종 교과서 학습활동에 대한 예술강사의 디자인 인식을 살펴보았다. 도출된 결과를 정리하면 다음과 같다.

① 색의 원리는 디자인 활동으로 인식하는 빈도가 낮은 반면 조형의 원리는 디자인 활동으로 인식하는 빈도가 높다. 색을 주제로 다룬 단원이라도 목적성에 따라 디자인 활동으로 인식하는 경우가 다르다 있다.

② 기초 조형 활동인 명암과 입체감 표현, 공예, 감정표현을 디자인 활동으로 인식하는 빈도가 높다. 물론 이러한 조형 활동이 디자인과 무관하다고 할 수는 없지만 디자인 교육은 표현 기술이 아닌 아이디어 발상, 창의력 개발과 관련된 총합적 설계 활동 관점에서의 접근이 필요하다고 사료된다.

③ 상상, 환상, 발상에 대한 명확한 개념 부재로 디자인 활동에 대한 폭넓은 해석이 이루어지고 있다. 상상과 발상은 창의적 디자인을 위한 원동력이 될 수 있으나, 현실성·계획성 없는 환상은 디자인 활동으로 분류하는 데 무리가 따른다.

④ 발상, 아이디어, 원리, 과정 등의 용어와 함께 결과물 중심으로 디자인 활동을 분류하고 있다. 사진, 애니메이션 활동을 공익광고, 명함 등의 결과물 창출 및 컴퓨터를 활용한 학습활동에 대해 문제인식, 아이디어 전개 과정, 계획성과 무관하더라도 디자인 활동으로 인식하는 빈도가 높은 바, 이에 대한 개선이 필요하다.

⑤ 만들기, 꾸미기와 같은 제작관련 활동은 디자인 활동으로 인식하는 빈도가 높은 반면, 재료 탐색, 방법 모색, 생활주변에서의 관찰, 작품 감상, 토론은 디자인 활동으로 인식하는 빈도가 낮다. 그러나 타자에 대한 공감능력, 소통의 합리성, 응용력을 갖춘 문화예술인으로 성장하기 위해서는 자유로운 토론을 통한 사고의 정립이 필요하다.

⑥ 현행 미술교과서는 꾸미기·만들기·그리기 학습활동이 주를 이루고 있고 매우 단편적인 학습활동을 제시하고 있다. 또한 실제 생활주변과의 연관성, 경험을 토대로 한 학습활동은 매우 제한적이다. 이는 현행 미술교과의 목표인 '미적체험', '표현', '감상'이라는 구조 틀 안에서 학습목표와 학습활동을 제시하고 있는 점에서 기인한 바도 크다 할 수 있다. 그러나 디자인 교육은 실생활의 문제 해결과정을 통해 창의성, 문제해결력 향상이 가능하다는 관점에서의 학습활동 개발이 요구된다.

그러므로 교육 전문가로서 초등 교육 현장에 파견되는 예술강사들은 초등 디자인교육은 대학 교육의 전문가 양성과는 달리 해석되어야 한다는 점을

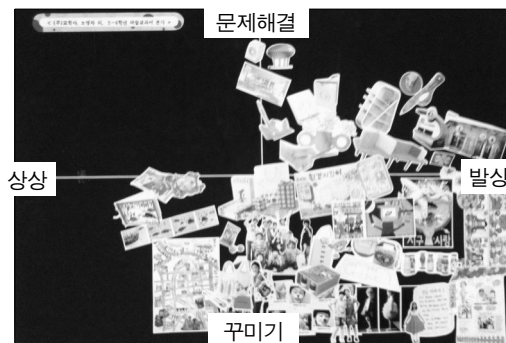
잊지 말아야 하며 보다 명확한 디자인 인식과 교육관을 수립하고 올바른 교육 방향을 제시하는 데 기여해야 할 것이다.

3.2 도판 중심 디자인 인식 분석

본 장은 초등학교 5~6학년 교과서의 디자인 단원 도판을 중심으로 한 분석이다. 도판 분석을 위해 토론 결과, 디자인 활동과 미술 활동을 분류하는 '문제해결-꾸미기, 상상-발상' 4가지의 키워드를 도출하고 포지셔닝 맵을 이용해 이미지 분류 작업을 시행하였다. 연수에 참여한 27명의 예술강사를 대상으로 총 6개의 조로 나누어 토론을 통한 분류가 시행되었으며, 문제점 도출 및 개선안 공유가 이루어졌다. 이중 천재교육(정일 외)의 포지셔닝 맵은 키워드 기준의 오류로 본 연구에서 제외되었다. 이는 현행되는 디자인 교육의 문제점을 예술강사가 인식하고 개선점을 도출하여 수업지도안 개발에 적용함으로써 창의력 향상을 위한 초등 디자인 교육의 실천적 역할을 담당할 수 있을 것이다.

• 교학사 초등 5~6학년 디자인 단원 도판 분석

교학사 디자인 단원은 '디자인과 생활' 대단원 아래 '디자인의 세계', '알리는 것 꾸미기', '포장 디자인', '나를 개성 있게'의 소단원으로 구성되어 있다. 분석 결과, 문제해결 과정 보다는 꾸미기 활동 비중이 높고 상상 활동보다는 발상 활동의 비중이 높은 것으로 나타났다. 그러나 포장디자인 단원에서는 포장의 목적이 상품의 안전한 보호 측면이라는 목적 보다는 연속무늬를 꾸미는 과정, 라벨 디자인과 같은 활동이 제시되고 있고 구조와 관련된 활동은 매우 제한적이다. 또한 '나를 개성 있게' 단원은 심화과정임에도 불구하고 아이디어 발상과정 보다는 전사염, 페이스페인팅과 같은 꾸미기, 만들기 활동으로 구성된 점이 문제점으로 나타났다.



[그림 2] 교학사 디자인단원 포지셔닝 맵

● 두산동아 초등 5~6학년 디자인 단원 도판 분석

두산동아 디자인 단원은 '디자인과 생활' 대단원 아래 '웃음을 주는 디자인', '민속공예로의 여행', '건축 모형 만들기'의 소단원으로 구성되어 있고 도판 분석 결과 문제해결, 발상, 상상, 꾸미기 활동이 고른 분포로 나타나 문제해결과 발상과정으로의 개선이 필요한 것으로 나타났다. 생활용품의 기능과 특징을 살펴보고 재미있는 발상으로 생활용품을 만드는 과정과 디자인 발상지를 통해 물건을 사용하면서 생활 속에서 불편했던 기억을 떠올리고 불편함을 해결할 수 있는 방법, 형태를 더하거나 빼기, 용도를 바꾸기, 재료 바꾸기, 크기 바꾸기 등의 SCAMM-PER 사고 기법을 발상 과정에 포함시키고 디자인과 문제해결과정을 학생들이 쉽게 이해할 수 있도록 예시 이미지를 통해 설명하고 있다. 또한 학생 작품도 재미있는 발상이 돋보이는 다양한 작품을 선보이고 있어 예술강사들은 두산동아 디자인 단원의 구성에 긍정적인 평가를 보였다. 그러나 '민속 공예로의 여행'과 '건축 모형 만들기' 단원은 다양한 재료 탐색과 도구의 활용, 꾸미기 위주의 교육이 주를 이루고 있어 아이디어와 요구 충족, 현실적인 계획과의 연관성이 보완되어야 한다고 평가하였다.

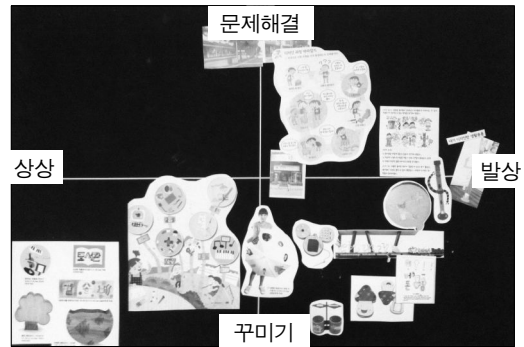


[그림 3] 두산동아 디자인단원 포지셔닝 맵

● 금성출판사 초등 5~6학년 디자인 단원 도판 분석

금성출판사 디자인 단원은 '편리하고 보기 좋은 디자인' 대단원 아래 '보기 좋게 알리기', '톡톡 튀는 디자인'의 소단원으로 구성되어 있다. 생활 주변에서의 두 사례를 비교하여 디자인의 필요성에 대해 이야기 하고 디자인 과정과 새로운 생활용품을 디자인하기 위한 과정을 알기 쉬운 도판으로 제시하고 있다. 또한 기능과 목적에 맞는 간판 디자인을 하기 위해 주제를 정하고, 제작의도를 기록하고 아이디어 스케치를 전개 한 후, 제작과정을 거친다. 금성 출판사의 디자인 단원의 도판은 작품 예시 보다는 생각

하는 과정에 초점을 맞췄다는 점과 보고 느끼며 이해하는 디자인이라는 관점에서 예술강사들은 매우 긍정적으로 평가하였다. 도판 분석 결과 타 교과서에 비해 문제해결과 발상을 유도하는 도판이 많았으나 부분적으로 꾸미기, 상상의 관점을 벗어나지 못한 도판, 학습활동에 대한 개선이 필요한 것으로 나타났다.



[그림 4] 금성출판사 디자인단원 포지셔닝 맵

● 천재교육(이규선 외) 초등5~6학년 디자인 단원 도판 분석

천재교육(이규선 외) 디자인 단원은 '디자인과 생활' 대단원 아래 '내가 디자인한 생활용품', '물들여 꾸며 보아요', '세상에 알려요'의 소단원으로 구성되어 있다. 분석결과 기성 작가의 작품들은 문제해결과 발상으로 분류된 반면, 학생작품 도판은 꾸미기와 상상 활동으로 분류되는 차이점을 보였다. 이는 재 활용, 염색공예 중심의 과정과 알리는 목적을 전달하기 위한 계획성 보다는 광고, 포스터, 명함 등의 꾸미기와 결과 중심적 도판에서 기인한 것으로 창의력 개발을 위한 발상, 계획 과정이 보완되어야 할 것으로 사료된다.



[그림 5] 천재교육 디자인단원 포지셔닝 맵

● 천재교육(이우종 외) 초등 5~6학년 디자인 단원 도판 분석

천재교육 디자인 단원은 ‘생활을 아름답게’ 대단원 아래 ‘아름다운 포장’, ‘생활공간 꾸미기’, ‘알리는 것 꾸미기’의 소단원으로 구성되어 있다. 분석 결과 다른 교과서에서 공예 활동을 디자인 활동으로 분류하고 있는 반면, 천재교육(이우종 외) 디자인 단원에서는 제외하고 있어 상상과 발상의 명확한 구분이 이루어지고 있으나 꾸미기 활동이 문제해결 비중보다 다소 높게 나타났다. 도판은 생활주변에서 활용되는 사례 도판을 제외한 대부분의 작품이 학생 작품으로 수록되어 있다. 학생들의 관점에서의 접근이라 볼 수 있으나, 학생들의 안목과 생각의 전환을 모색하는 도판이 보완되어야 할 것으로 사료된다.



[그림 6] 천재교육 디자인단원 포지셔닝 맵

지금까지 초등학교 5~6학년 6종 교과서 디자인 단원 도판을 분석하였다. 2010년 개정판 교과서는 그 동안의 연구 결과를 반영하고 ‘시각 문화와 예술’이라는 개선안을 도출하기에 이르렀다. 그러나 디자인 단원의 경우 여전히 ‘꾸미기, 만들기, 표현하기’의 활동으로 인식되고 있음을 알 수 있다. 현재의 단편적인 학습활동은 어린이의 다양한 사고력 향상에 매우 제한적이며 결과 중심의 도판은 제시된 도판처럼 잘 만들지 못하기 때문에 생각하기를 거부하는 양상을 나타내기도 한다.

금성출판사의 ‘편리하고 보기 좋은 디자인’ 단원과 천재교육(이우종 외)의 ‘만들기 세상’은 디자인 교육의 방향에 대한 시사점을 제시하고 있다. 초등학생의 디자인 교육은 결과물 도출 과정에서 벗어나 사고하고 문제점을 해결하는 과정에서 흥미를 느낄 수 있는 교육으로 변화해야 하며 이에 맞는 단원명과 학습활동 설계가 필요하다.

그 대안으로 PBL을 기반으로 한 교육 설계를 제안하고자 한다. 본 연구에서는 PBL의 핵심 요소인 문제 개발에 중점을 두었으며 실행과 평가 과정을 거치지 못한 것은 한계점으로 향후 실행효과에 대한 검증 절차가 필요하다.

3-3. PBL 문제 개발

“PBL에서 사용되는 문제는 한두 가지의 개념을 적용하는 연습문제가 아니라 문제로부터 학습 의욕을 느끼고 다양한 주제 및 개념을 탐색하게 하는 포괄적인 문제다. 학습자들이 문제를 이해하고, 학습의 당위성을 인식할 수 있도록, PBL에서는 실생활에서 경험할 수 있는 사실적이고 실제적인 문제가 사용된다. 이는 실제로 그 교과 영역의 전문가가 직업인으로서 접하게 되는 문제이며, 이러한 실제적인 문제를 통해서 학습자는 문제를 해결해야 하는 상황을 이해하고, 문제해결의 당위성에 공감하며, 문제해결이 자신의 경험과 관련된 것이라고 느끼게 된다.”¹⁶⁾ PBL은 지식의 설명하는 것이 아니라 ‘문제’를 제시함으로써 수업을 시작한다. 문제는 정의 내리기 어렵고 불완전한 정보를 담고 있으며 해결을 위한 정보가 불확실하고 다양한 해결책을 가지며 개념 규칙 및 원리의 적용을 요구하며 하나 이상의 해결책을 위한 경로가 있어야 하며, 비구조적이며 현실적인 문제를 담고 있어야 한다. 학생의 활동에 중심이 맞춰지며 문제를 해결하는 과정을 통해 새로운 지식과 문제해결력, 비판적 사고력을 습득할 수 있다. 협동학습과 개별 학습 강조하며 교수자는 튜터로서 문제를 제작, 제시하고 학습 촉진자, 학습원 제공자로서의 역할을 수행한다.

본 연구에 참여한 예술강사들은 교육학 연수 과정을 통해 PBL에 대한 사전 지식을 갖고 있으며 본 연구가 수행된 ‘디자인교육 콘텐츠 개발·평가’를 통해 재교육을 시행하였다. 예술강사들은 지금까지의 학습활동, 도판 분석에서 도출된 문제 중 가장 시급한 해결이 요구되는 과정을 선정하고 이를 해결하기 위한 방안으로 PBL 문제를 개발하고 토론, 피드백을 거쳐 보완되었다.

● 염색 디자인 단원 문제점 및 PBL 문제 개발 사례

문제점 : 현재 디자인 단원으로 편제된 염색 디자인 단원은 ‘물들여 꾸미기’, ‘나를 개성 있게’의 소단원 아래 손가방 전사염 제작 과정, 황토로 물들이기, 염색 종이로 꾸미기, 염색 종이를 이용하여 생활 용품을 꾸미기 등의 단순 꾸미기 활동으로 이루어져 있다. 학습활동 인식에서 나타난 바와 같이 예술강사들은 ‘생활과의 관계성’을 디자인 활동을 구분하는 하나의 기준으로 인식하고 있었으나 도판·학습활동 분석 과정에서 ‘실생활의 문제제기를 통한 아이디어

16) 최정임, 장경원, 2011.02, PBL로 수업하기, 학지사, p.18

도출과정'의 유무가 기준이 되어야 한다는 결론을 도출하고 염색 디자인 단원에 대한 PBL 문제를 개발하였다.

신사임당은 어려서부터 부모에 대한 효성이 지극하고 자수와 바느질 솜씨가 뛰어났어요. 또한 시와 그림에도 놀라운 재능을 보여 어린 시절 짜리나무에 메뚜기 한 마리가 앉아 있는 그림을 그렸는데, 잠깐 자리를 비운 사이에 그림 속의 메뚜기를 닳아 와서 쪼아 버렸다고 해요. 신사임당은 울곡 이이의 어머니로서 네 아들과 세 딸을 진정한 사랑으로 키웠으며, 어릴 때부터 좋은 습관을 가지도록 엄격한 교육을 하여 우리나라 여성의 모범이 되어 존경을 받고 있어요. 또한 우리 사회의 양성 평등의식과 여성의 사회참여에 긍정적으로 기여하고 문화를 중시하는 시대정신을 반영하여 최근 5만원권 지폐의 인물로 선정되기도 했어요.

다음은 신사임당과 관련된 일화로 그림에 대한 재능뿐만 아니라 지혜를 겸비하고 있음을 알 수 있어요. 옛날에 신사임당이 살던 동네에서 마을 사람들이 모두 모여서 김장을 하고 있을 때 한 사람의 치마에 김치 양념이 튀어서 치마가 더러워 졌는데 그 치마에 신사임당이 양념과 같은 색으로 그림을 그려서 그 치마가 더욱 아름다워 졌다는 이야기예요.

여러분들은 아이스크림을 먹다가 흘리거나 미술 시간에 물감이 튀어서 고민했던 경험은 없나요? 엄마의 앞치마가 얼룩져 지워지지 않는 것을 본 적은 없나요? 여러분께 제시된 아이디어 발상지에는 누구도 예측할 수 없는 무늬로 얼룩져 있습니다. 누구의 옷에 묻은 얼룩인지 생각해야겠지요? 또한 그 사람의 나이나 성별, 직업과도 어울리는 무늬를 떠올려야겠지요? 여러분이 생각한 무늬를 그 쓰임과 용도를 결정해 가방, 손수건, 앞치마, 티셔츠 등에 실제 적용하게 될 거예요. 자, 이제 여러분들이 신사임당이라면 어떤 해결 방법을 제시할 수 있을지 생각해 보세요.

● 포장 디자인 단원 문제점과 PBL 문제 개발 사례

문제점 : 포장 디자인 단원은 컴퓨터를 활용한 연속무늬를 만들거나 생활에서 활용할 수 있는 포장 용기를 디자인하는 과정으로 이루어져 있다. 포장의 목적, 물건의 특성을 고려한 과정도 일부 포함되어 있으나 아름답게 꾸미는 과정이 주를 이루고 있다. 아름다움의 이면에 숨겨진 폐기물, 자원낭비와 같은

현실적 문제에 대한 문제인식이 필요하다. 이에 일회용 사용을 줄이기 위한 포장디자인에 대한 문제를 제기하고자 PBL 문제를 개발하였다.

일회용 비닐봉투는 환경오염의 주범 가운데 하나예요. 1999년부터 유상판매제 실시로 사용량이 60% 정도 줄긴 했지만, 2001년에만 1백 50억장을 넘게 썼어요. 또 일회용 비닐봉투는 심각한 환경오염을 일으키죠. 잘 씻지 않아 쓰레기매립지의 사용 가능 연한을 줄이는 데다 화학물질이 주성분으로 주변의 토양이나 지하수를 오염시켜요. 그런데도 요즘 '테이크아웃(Take-out)' 문화가 확산되면서 일회용품의 사용은 날로 증가하고 있어요. 더욱이 연간 일회용품 사용금액이 8백억 원에 달하지만 이 가운데 5%만 재활용된다는 점도 무시할 수 없어요. 비닐 역시 마찬가지예요. 포장에 사용하는 일회용 포장도 단 한번 쓰고 버리기엔 자원 낭비고 환경오염을 만드는 소재예요. 여러분들은 패스트 푸드점에서 주문한 경험이 있는지요? 우리가 1인분의 고기와 우유 한 잔을 얻으려면 소에게 22인분의 곡식을 먹여야 한다는 사실을 알고 계세요? 매년 4천만 명에서 6천만 명이 기아로 인한 영양실조로 사망하고 있는 점을 생각한다면 햄버거를 계속 먹어야 할까요? 또한 패스트 푸드점에서 사용되는 일회용품을 만들기 위해서 얼마나 많은 자원이 소모되고 있을까요?

그 곳에서 사용되는 일회용품은 어떤 것들이 있었나요? 분해가 잘 되는 소재를 사용하고 있었나요? 비닐이나 플라스틱을 사용하는 이유는 왜 일까요? 햄버거가 담긴 종이는 섞기 쉬운 소재였나요? 소재를 바꾸면 어떨까요? 다른 용도로 사용할 수 있는 방법은 없을까요?

(<http://www.youtube.com/watch?v=4ZEQV5SA6k> 햄버거 커넥션 동영상 시청) 일회용 사용을 줄이고 실용적이면서 재활용할 수 있는 포장디자인을 여러분께 의뢰하고자 합니다. 단, 상품의 보호에 문제가 없어야 하며 편리하게 사용할 수 있어야 하겠지요? 또한 아름다움을 생각해 상품성을 높일 수 있어야겠지요?

여러분들은 이제 일회용품 사용을 줄이고 환경보호의 필요성을 알리는 홍보대사 역할을 수행하게 될 것입니다. 여러분들이 개발한 제품은 인터넷 아이디어 공모 사이트에 올려 다른 사람들의 의견을 참고하여 수정되어질 것입니다. 자, 여러분의 특특 튀는 아이디어를 기대합니다.

지금까지 PBL 문제 개발 사례를 살펴보았다. PBL 교육은 문제 인식, 제기에서 출발하고 학생들에게 그 문제를 해결하는 과정을 통해 비판적 사고력과 창의력을 향상시킬 수 있을 것이다. 이를 위해서 교수자는 디자인 결과물을 창출해 내는 목적성에서 벗어나 다양한 생활주변의 문제를 인식하고 디자인의 문제해결 과정을 적용하려는 창의적인 교사가 되어야 할 것이다. 디자인의 창의적 사고 과정과 PBL 교육은 문제인식, 해결이라는 측면에서 유사점을 가지고 있고 이러한 시도는 교과 간 융합 교육의 실현에 적합하며 교과 지식을 일상에 적용, 응용하는 능력, 타자에 대한 공감능력, 소통의 합리성을 향상시켜 창의적 인재를 양성하는데 기여할 수 있을 것이다.

4. 결론 및 제언

본 연구는 초등학교 교육 현장에 파견되고 있는 디자인분야 예술강사의 인식조사를 통해 그들의 디자인 인식을 재정립하여 교육현장에서의 실효성을 높일 수 있는 창의력, 문제해결력 향상을 위한 초등 디자인교육의 방안을 제시하고자 함이다. 또한 미술과 디자인 교육의 차별성은 예술강사의 전문성 확보를 가능케 하여 디자인 전공자의 진로 선택을 확장하는 기회가 될 것이다. 2012년 사업시행 3년 차에 접어드는 시점에서 예술강사의 전문성 확보는 그 어느 때 보다 중요한 시사점을 갖는다고 할 수 있다. 연구 결과, 연수 진행 이전 예술강사들은 색, 명암, 입체감 표현, 감정표현, 상상, 환상을 포함한 기초 조형 활동을 디자인 활동으로 인식하는 빈도가 높았으나 설문 조사, 토론과정을 통해 디자인은 조형 활동에 근간한 것이 아닌 문제 인식, 아이디어 발상, 창의력 개발과 관련된 활동, 총합적인 계획 활동으로 인식되어야 한다는 인식의 변화를 가져오게 되었다.

또한 디자인 결과물 중심의 단원명이 아닌 활동 중심, 문제 중심 단원명 설계가 필요하며 컴퓨터 활용은 새로운 매체를 통한 학습동기 유발, 성취감 향상의 도구 일 뿐 매체 자체가 디자인으로 분류되어서는 안 된다는 점과 제작 관련 활동에서 멈추는 것이 아니라 관찰, 작품 감상, 토론을 통한 사고력 개선이 중점적으로 이루어져야 한다는 결론을 도출하였다. 그러나 초등 교육 현장에서 요구되는 디자인 교육은 창의력 향상 교육에 대한 긍정적인 반응의 한 축과 담임교사의 수업 시수에 대한 부담감을 줄이고자 하는 경우, 진로지도의 역할로 인식, 학교의

요구에 따른 연간 수업지도안 구성을 요구 받는 축의 양면성이 존재하는 바, 예술강사들은 창의력 개선을 위한 디자인교육 시행을 지지하면서도 시행의 어려움이 많은 점을 애로점으로 토로했다. 이러한 문제점 해결을 위해서는 예술강사를 동료 교사·전문교사로 인식하는 학교 분위기가 조성되어야 하며 이를 위한 학교 관계자 대상의 교육이 병행함으로써 학생의 창의력 향상을 위한 방법 모색을 위해 힘을 모아야 할 것이다.

지금까지 2년 동안 시행된 연수는 디자인 교육의 방향성을 제시하고 교육자로서의 자질을 높이기 위한 연수 프로그램 위주로 구성되어 있었으며 디자인 교육 콘텐츠 개발을 통해 변화된 교육관을 반영하여 수업지도안을 개발하는 과정으로 이루어졌다. 그러나 예술강사들의 디자인 교육에 대한 명확한 개념이 이루어지지 않아 기존의 미술교육과의 차별성을 갖지 못했다는 한계점이 드러난 바, 개발된 콘텐츠를 교육하여 단기적인 성과에 목표를 두기 보다는 장기적인 관점에서의 수업설계와 피드백이 필요한 바, 향후 연수에 반영되어야 할 것이다.

또한 해외 박물관 교육, 디자인과 놀이, 해외 디자인 교육 사례 교과목의 경우, 매우 흥미로운 주제이며 지속적인 정보 공유에 대한 욕구가 높았으나 우리 교육 현장에서의 교육 현 실정에 대한 문제가 제기된 바, 단순한 사례 제시가 아닌, 현실적인 문제를 포함한 통합적이고 실질적인 프로그램으로의 변화가 요구된다. 그러나 디자인 교육과 우리 초등교육 현장에 대한 이해를 바탕으로 해외 디자인 교육 사례를 접목해 방향을 제시할 수 있는 디자인교육 연구자는 찾기 힘든 실정으로 초등교육 담당자, 디자인교육 연구자, 해외 디자인교육 유경험자의 공동 연구가 절실한 상황이다.

이러한 연구 결과와 예술강사의 요구는 연수 교육프로그램 설계에 반영되어야 하며 디자인 교육은 '누구나 지도 가능한' 교육이 아닌 전문가 교육으로의 인식 변화를 위한 돌파구를 마련해야 할 것이다. 이의 대안으로 무용, 연극, 국악은 물론 타 교과목과의 연계 콘텐츠, 과학과 디자인의 융합 콘텐츠, 새로운 트렌드와 도구를 활용할 수 있는 콘텐츠 개발이 필요하다.

또한 교육학 연수와 디자인 전공 연수를 통합한 보다 현실적인 연수 프로그램도 필요하다. 그러나 국악, 연극, 무용 분야의 경우 각 시도별로 지역별 특성에 맞는 문화예술단체와 프로그램을 확보하고 있는 반면, 디자인 분야는 시행 초기 단계로 명확한 교육 방향조차 확보하지 못하고 있고 연구·교육기관

도 사교육 기관이 대부분으로 예술강사 연수를 담당할 연수 강사의 확보조차 어려운 실정이다. 중앙기관에서는 개발된 프로그램의 보급보다는 교육의 다양성을 확보 측면에서 예술강사의 독자적 프로그램 개발·운영이 바람직하다고 여기고 있어 디자인 교육의 아젠다 설정조차 어려운 실정에서 2012년 상반기부터 중학교로의 교육이 확대 실시하게 되었다.

그러나 디자인 교육의 방향과 창의력 향상을 위한 콘텐츠 확보는 정부 지원의 연구로만 해결 가능한 것은 아닐 것이다. 2011년도까지 예술강사 선발 및 연수는 (재)한국문화예술교육진흥원의 주관 하에 중앙 집체 연수가 시행되었으나 2012년도 상반기 예술강사 선발은 12개 광역시 문화예술지역센터에서 선발되며 2012년 하반기부터는 지역별 연수가 시행될 예정이다. 이를 다른 시각에서 접근한다면 각 지역의 문화적 기반을 토대로 한 다양한 디자인 콘텐츠를 취합하고 토론 과정을 통한 수정·보완의 기회를 제공한다면 문화적 특성을 반영한 질 높은 콘텐츠 확보도 가능할 것이다.

이를 위해 향후 연수는 각 시도별 자체 연수와 분야별 지역별 예술강사의 콘텐츠 개발 기회를 제공하고 온·오프라인 커뮤니티의 지원과 활성화 방안이 모색되어야 할 것이다. 시행 초기 단계인 점을 감안한다면 자발적 참여로 독려하기 보다는 일정 연수 과정에 포함시키고 지역별로 선별된 교육 프로그램을 교육위원들의 자문회의를 통해 수정·보완하여 출간하는 방향으로 개선되어야 할 것이다. 지금까지 예술강사 지원사업을 중심으로 한 창의력 향상을 위한 디자인 교육 개선방안에 대해 살펴보았다. 본 연구는 초등 디자인 교육 현장의 문제점과 요구를 파악하고 예술강사들의 인식개선을 도모하여 초등교육 현장에의 디자인 교육의 실효성을 높이고자 하는 연구이다. 본 연구에서 다루어지지 않은 분야 간 융합, 교과 간 융합교육에 대한 실행 연구를 다루지 못한 것을 제한점으로 남긴다.

참고문헌

2010 상·하반기 디자인분야 예술강사 연수 자료집, 한국문화예술교육진흥원
 2010 예술강사 지원사업 평가위원 워크숍 자료집, 한국문화예술교육진흥원
 2011 상반기 학교 예술강사 분야별 연수 평가회의 자료, 한국문화예술교육진흥원 인력양성팀
 J&P(장애파트너스), 2010 예술강사 연수 평가 보고서, 한국문화예술교육진흥원
 강현주(2009), 문화예술교육 교육활동 지침서 개발연

구·디자인, 한국문화예술교육진흥원
 김용식, 김수연, 김선아, 이선혜(2010), 초등학교 5~6학년 미술 교과서, (주)금성출판사
 노부자, 안금희, 장지성, 이미영, 김은진, 정수기(2010), 초등학교 5~6학년 미술 교과서, 두산동아
 노영자, 이인숙, 송미영, 박호민, 김의임(2010), 초등학교 5~6학년 미술 교과서, (주)교학사
 디자인사전, 안그라픽스(1994)
 문화예술지원법률(2005) 제7774호
 방경란(2009), 초등학교 디자인교육에 있어서 교사의 기초디자인 이해도 조사, 한국기초조형연구학회
 이규선, 류재만, 박지숙, 최미경, 성낙경, 권준범, 김해진, 이주경, 임영진(2010), 초등학교 5~6학년 미술 교과서, 천재교육
 이우중, 경은호, 구영란, 김남수, 김혜란, 이에련, 이희숙, 한태상, 홍완표(2010), 초등학교 5~6학년 미술 교과서, 천재교육
 정일, 김용철, 김선형, 조은기, 이복자, 홍선희, 구분준, 홍성기, 심우영, 이쌍재(2010), 초등학교 5~6학년 미술 교과서, 천재교육
 초·중등 예술교육활성화 기본방안(2010) 문화체육관광부, 교육과학기술부
 최정임, 장경원, PBL로 수업하기, 2011.02, p.18, 학지사
 한국문화예술교육진흥원 <http://www.arte.or.kr>