Check for updates

Changes in Design Education according to the Flow of Korean Secondary Education Curriculum

Seolyung Choi[1], Eunryung Hyun[2*]

[1]Department of Service & Experience Design, Korea Institute of Design Promotion, Seongnam, Korea
[2]Department of Applied Art Education & Department of Learning Science, Graduate School, Associate Professor, Hanyang University, Seoul, Korea

Abstract

Background This study started with the question of whether the educational discussion and implementation of design according to the trend of the times has been adequately reflected and developed in the curriculum of Korea. The concept and scope of design has been gradually expanded through the industrial revolution, and recently, in the face of the 4th industrial revolution, it is expanding its scope once again through convergence with technology. The purpose of this study is to explore the transformation of Korean curriculum in order to seek changes in the contents and methods of design education at the turning point of the educational paradigm.

Methods It was conducted by the literature search method. First, each curriculum was reviewed to find out the image of the times and people. Subsequently, from 1960, 81 textbooks for each of 10 curriculums were synthesized and compared with changes in content and design by detailed area. Next, the design defined in the current 14 textbooks was analyzed to find out the design areas covered in the current curriculum.

Results Through this, finally arranged basic data to explore the changes in the design curriculum in Korea, and derived from it that the new role of design in the future society that will come after the initial practical design education is not reflected in a developmental way.

Conclusions Accordingly, this study points out that design education for learners who will live in the future society is stagnating, and proposes a follow-up study on the development plan of design education.

Keywords Design Education, Art Education, Curriculum, Design Research, Design Theory

This thesis is partially revised by the first author's master's thesis.

*Corresponding author: Eunryung Hyun (pariosa@hanyang.ac.kr)

Citation: Choi, S., & Hyun, E. (2021). Changes in Design Education according to the Flow of Korean Secondary Education Curriculum. *Archives of Design Research, 34*(2), 187-203.

http://dx.doi.org/10.15187/adr.2021.05.34.2.187

Received : Feb. 22. 2021 ; **Reviewed :** Apr. 09. 2021 ; **Accepted :** Apr. 14. 2021
pISSN 1226-8046 **eISSN** 2288-2987

Copyright : This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/), which permits unrestricted educational and non-commercial use, provided the original work is properly cited.

1. 서론

1. 1. 연구 배경

국가의 교육과정과 교육목표는 시대적 요구를 반영한다. 국가가 수립하는 교육과정 총론은 당대가 추구하는 인간상과 핵심역량을 포함한다. 각론에는 교과별 교육과정의 성격, 목표, 내용 체계 및 성취기준을 상술한다. 교육과정이 개정되면 이를 토대로 교과서가 편찬 및 발행되고, 실제 수업에서 활용된다.
최근의 교육적 패러다임은 표준화된 지식을 가르치는 것에서 기초 소양과 지식으로부터 새로운 가치를 창출할 수 있는 역량을 개발하는 것으로 전환되고 있다. 이 전환점에서 디자인 교육의 변천을 고찰하고, 내용과 방법에 있어서 새로운 변화를 모색할 필요가 있다.

1. 2. 연구 목적

본 연구는 시대적 흐름에 따른 디자인의 교육적 논의와 시행이 우리나라 교육과정에 적절하게 반영되며 발전해왔는지에 대한 의문에서 시작하였다. 교육 연구 분야에서 디자인 교육의 변천을 총합하여 연구한 자료가 부족하다. 본 연구에서는 1960년 이후부터 현재까지 시대별 교육과정과 교과서를 수집하고 분석한다. 시대의 변화와 함께 과거로부터 이어온 디자인의 교육적 가치를 탐구하고, 현행 교육과정이 확립된 배경과 토대를 이해함으로써 현재와 미래의 디자인 교육 발전을 위한 자료로 활용되기를 기대한다.

2. 디자인 교육의 변천

본 장에서는 교육과정의 흐름에 따른 디자인 관련 주요 내용을 살펴봄으로써 지금까지 우리나라 정규 디자인 교육의 변화 추이를 파악하고자 한다. 본 연구는 교육과정 탐색의 범위를 중학교 미술과 교육과정으로 한정한다. ‘국가교육과정 정보센터’와 ‘한국교원대학교 교육박물관’ 홈페이지에 게재된 교육과정 정보와 한국교과서연구재단의 ‘한국 편수사 연구(Ⅰ)’ 및 양민영(2019)의 연구 등을 바탕으로 교육과정 상의 중학교 디자인 교육 내용을 분석·종합하였다.

2. 1. 교육적 가치의 변천

우리나라는 정부 주도로 교육과정 수립이 시작된 제1차 교육과정 이래 디자인 영역을 미술 교과 내에서 다루어왔다. 미술 교과의 교육목표와 내용 체계 등은 교육과정의 변천과 그 흐름을 함께했다. 따라서 교육과정마다 추구해온 인간상과 가치에 따라 디자인 교육의 내용에도 변화가 있었다. 교육과정 변천에 따라 추구하는 인간상과 시대상을 정리하면 〈Table 1〉과 같다. 우리나라 교육과정 초기에는 수십 년 간의 일제강점기와 6·25 전쟁을 겪으며 황폐화하고 가난해진 국가를 재건하고자 생산성과 반공정신을 강조했다. 이후 산업화의 폐해를 극복하기 위한 인간성의 회복을 강조하기도 했다. 최근에는 과학기술이 발달하면서 개성적이고 창의적이며 자주적인 인간상을 지향한다. 국가 차원에서 4차 산업혁명의 중요성을 인식하고 학문 간 경계를 허물어 융합을 통한 새로운 가치 창조에 주력하고 있다. 새로운 성장 동력을 찾기 위해 예술은 기술과의 융합으로 이전에 볼 수 없었던 역할과 가치를 창출해가고 있으며, 이는 새로운 역량 신장의 필요성, 새로운 직업의 생성 등 다양한 분야의 변화로 확산하고 있다. 더불어 미술 교과의 의미가 인간 본연의 자질과 태도 등의 가치를 내포하며 삶의 질을 향상하는 삶을 위한 인간 활동으로 정의되고 있다.

Table 1 Typified and Human Image by Curriculum

구분		시대상 및 인간상
1차	시대상	전후 국난 극복, 실용주의
	인간상	민주시민으로의 자질과 반공사상, 1인1기
2차	시대상	군사정변, 가난한 국가 재건을 위한 생산성 강조
	인간상	반공 정신, 민족 고유 문화 애호, 실용 지식, 유능한 근로자로의 지식과 기술 함양 등 국민에게 부과된 사명을 실현하는 인간
3차	시대상	유신체제, 국민교육헌장 선포, 민족주의 강화, 경제 발전에 따른 문제점 해결
	인간상	국민적 자질 함양: 민족 주체의식, 개인의 발전과 국가 융성의 조화 인간 교육 강화: 가치관 교육, 비인간화 극복, 근면성 함양 지식·기술교육 쇄신: 판단력과 창의력 함양, 산학협동 교육 강화
4차	시대상	정권 독재 심화, 경제 발전에 따른 문제점 해결
	인간상	건전한 심신, 지력과 기술, 도덕적 인격, 민족 공동체 의식을 가진 사람
5차	시대상	민주화(제 5공화국), 산업화로 인한 인간성 회복, 국민 정신 교육, 88 서울올림픽
	인간상	민주화(제 5공화국), 산업화로 인한 인간성 회복, 국민 정신 교육, 88 서울올림픽
6차	시대상	과학기술 발달, 산업화·정보화·세계화, 민주화, 지방분권형 교육과정
	인간상	건강한 사람, 자주적인 사람, 창조적인 사람, 도덕적인 사람
7차	시대상	정보화·세계화, 교육적 인간상에 대한 담론
	인간상	개성적, 창의적이며 진로를 개척하고, 새로운 가치를 창조하며, 민주 시민 의식을 기초로 공동체 발전에 공헌하는 사람
2007 개정	시대상	지식정보화 시대
	인간상	개성적, 창의적이며 진로를 개척하고, 새로운 가치를 창조하며, 민주 시민 의식을 기초로 공동체 발전에 공헌하는 사람
2009 개정	시대상	지식정보화 시대, 정보통신 기술 발달
	인간상	전인적 성장을 기반으로 개성을 발달하고 진로를 개척하는 사람, 창의적인 사람, 문화적 소양과 다원적 가치를 이해하는 사람, 세계와 소통하는 시민으로 공동체 발전에 참여하는 사람
2015 개정	시대상	지식정보화 시대, 정보통신 기술 발달
	인간상	자주적, 창의적이며, 문화를 향유하고 발전시키며, 공동체 의식을 가진 사람

2. 2. 디자인 교육과정의 변천

(1) 디자인 교육의 등장

제1차 교육과정(1954-1963)은 우리 정부 주도로 만들어진 최초의 교육과정이다 한국 전쟁의 여파로 인한 민주시민으로의 자질과 반공사상의 함양, 황폐화한 경제를 부흥하기 위한 1인 1기 교육 등을 강조하였다(허강 외, 2000). 이 시기에는 묘사, 의장, 배치·배합, 공작, 기타공학, 제도, 서예를 포함하여 다양한 영역과 활동을 지도하고자 하였는데, 디자인 관련 내용은 의장과 배치·배합에서 드러난다. 의장은 문자나 책 표지, 포스터를 포함하여 모형 초안 설계(가구, 공예품, 가옥, 실내장식 등)와 같이 광범위한 그래픽과 제품디자인 등을 아우르는 도안을 다루었다. 배치·배합에서는 학교, 가정생활, 복식품, 지역사회에서 필요한 미적 능력을 기르기 위하여 학교 문집의 문자와 삽화 배치, 교실 벽면이나 학교 운동회 등 다양한 상황에서의 미적 구획, 가정에서 가구와 식기 등의 조화, 지역 사회에서 환경의 개선과 도로 및 주택의 배치 등 실생활에서 접할 수 있는 다양한 주제를 바탕으로 현대적 의미의 공간디자인과 환경디자인 성격의 내용을 지도하도록 하였다(을유문화사, 1956). 이처럼 전체 구성에서 순수 회화에 비하여 디자인 위주의 내용이 대부분을 차지했으며, 그 세부 내용은 타이포그래피와 북디자인 등을 포함하는 그래픽, 제품, 공간, 환경디자인 등의 범위를 널리 다루었다고 볼 수 있다.

(2) 피바디 교육사절단의 영향

1950년대 중반 우리나라 교육이 미국으로부터 많은 영향을 받게 된 계기가 있었다. 미국은 한국 교육의 재건을 돕기 위한 원조 정책의 일환으로 미국국제교육사업위원회(Unitarian Service Committee)를 통해 1952년부터 1955년까지 세 차례에 걸쳐 피바디사범대학(George Peabody College for Teacher) 교수단으로 구성된 피바디 교육사절단을 파견하였다(김성숙, 1999). 그들이 내한했던 한국 전쟁 시기에는 교육 활동

수행이 사실상 어려웠음에도 불구하고 문교부와의 협의 및 지도, 현직 교원들과의 워크숍 등 인적 교류를 나누었다. 우리 미술 교육에서는 디자인이라는 용어와 의미를 자연스럽게 흡수하게 되었다. 이후 1956년 미국국제협조처(ICA: International Cooperation Administration)와 피바디 사범대학 간 계약 체결을 통하여 총 6년의 사업 기간 동안 39명의 피바디 사범대학 사절단원이 파견되어 신규 교원 양성과 교사 재교육, 교육과정 개발, 교과서 편찬, 교육연구활동 지원, 대학프로그램 지원 등의 기술원조와 시설원조를 수행하였다(김성숙, 1999). 이를 계기로 미술 교육 분야에서는 기존 일본식 군국주의 교육으로부터의 전환을 맞이했다.

(3) 디자인 교육의 전개와 발전

제2차 교육과정(1963-1973)은 박정희 정권의 등장과 가난한 국가를 경제적으로 부흥하겠다는 계획하에 반공정신, 민족문화 애호, 실용 지식, 유능한 근로자로서의 지식과 기술 함양 등을 추구하였다(허강 외, 2000). 앞서 언급한 피바디 사절단의 영향으로 교육과정에 디자인이라는 용어와 개념이 구체적으로 등장한 시기이다(허강 외, 2000). 중학교 미술과 지도 내용도 '묘화, 조소, 디자인, 공작, 도법, 서예, 감상'의 7가지로 나누는 등 비교적 구조적으로 제시하고, 목표로는 합리적인 디자인의 능력을 포함한다. 지도 내용은 묘화, 조소, 디자인, 공작, 도법, 서예, 감상으로 구분하였다(문교부, 1963).

제3차 교육과정(1973-1981)은 1973년 국민교육헌장을 기본 이념으로 5·16 군사정변에 따른 유신이념이 일부 반영되었다. 미술 교과에서는 국가 산업 발전을 위한 전문 디자이너의 육성이 요구되면서 디자인 교육을 강조했다. 중학교 미술과 3학년 목표로 '디자인 활동을 통하여 디자인의 사회적 의의를 알고, 더욱 계획적으로 디자인하는 능력과 태도를 발전시킨다.'고 서술하였다. 디자인의 교육목표를 단순한 꾸미기나 실생활 위주의 기술로 국한시키는 것에서 벗어나 사회적인 의미를 언급한 점이 큰 변화라고 볼 수 있다. 특히 지도상의 유의점을 통해 디자인의 지도에 있어서는 가급적 국가, 사회의 요청에 부합되는 소재를 선정하도록 함으로써 산업디자인의 개념을 교육 내용에 포함시켰음을 알 수 있다.

제4차 교육과정(1981-1987)은 내용에 따라 구성 체계를 표현과 감상의 두 가지로 나누어 표현 영역은 회화, 조소, 디자인, 서예 등 4가지 영역, 감상 영역은 감상과 이해로 나누었다(문교부, 1981). 제3차 교육과정에 비하여 디자인 영역의 비중이 줄어들었고, 선전디자인, 걸상디자인, 포장디자인, 환경디자인 등의 내용을 찾아볼 수 있다. 또한 산업화가 진행됨에 따라 공예를 디자인 영역에 포함시키며 지도상의 유의점을 통해 공예에 대한 교육을 강조하였다.

제5차 교육과정(1987-1992)은 우리나라 민주화 이후 첫 교육과정이며 민주화된 미래 사회에 대비할 자주적, 창조적, 도덕적인 한국인 육성을 위해 기초 교육 강화, 정보화 사회에 대응하는 교육 강화, 교육과정의 효율성 제고 등을 기본 방향으로 설정하였다(문교부, 1987). 디자인은 표현 영역에서 생활 중심 교육 과정의 도입에 따라 주로 실생활과 관련된 주제나 목적 또는 기능에 맞게 표현하는 활동으로 구성되었다.

제6차 교육과정(1992-1997)은 미술 교과의 특성으로 '인간을 주지주의적 교육 편향에서 벗어나게 하고, 개성의 표현을 존중하며, 미적 감정을 도야하며, 미적 취미를 조성하는 예술적 생활을 향상시킴으로써 우리의 미술 문화 창조에 기여하며, 행복된 삶을 영위할 수 있도록 하는 데 있다.'고 언급한다(교육부, 1992). 이를 위한 교육 내용으로 '미술과 생활', '보고 나타내기', '느낌과 상상 나타내기', '꾸미기와 만들기', '붓글씨로 나타내기', '작품 감상'의 영역으로 구성하였다. 따라서 이 시기부터 '디자인'이라는 영역을 별도로 명시하지 않고, 미술과 영역의 교육 내용으로 자연스럽게 포함되었다. 이로 인해 이후의 교육과정의 목표와 내용을 살펴보면, 디자인 교육 고유의 특성을 반영한 발전이 어려워진 측면이 있다고 보인다.

제7차 교육과정(1997-2007)은 정보화, 세계화 시대의 도래에 따라 개성적, 창의적이며, 진로를 개척하고, 새로운 가치를 창조하며, 민주 시민 의식을 기초로 공동체 발전에 이바지 하는 인간상을 지향했다(허강 외, 2000). 이 시기 미술 교과 교육 내용은 크게 미적체험, 표현, 감상의 세 영역으로 구성하였다. 즉, 회화, 조각, 공예, 디자인과 같은 영역별 구분을 없애고 자유롭게 영역을 넘나드는 현대 미술의 흐름을 반영하고 창의적인 표현을 추구하고자 하였다. 디자인과 관련된 내용은 생활과 미술에서 분류하여 만들기와 꾸미기라는 제목으로 교육이 이루어지고 있고 만들기에서는 공예와 디자인의 내용을 3차원적 조형연구를 중심으로 다루며, 포스터나 그래픽디자인 등의 각 디자인물과 환경디자인 등의 내용을 다룬다. 이 시기 내용 영역의 구분이 현재까지 일부 변경되며 이어져오고 있다.

수시 개정이 시작된 2007 개정 교육과정(2007-2009)에서는 지식정보화 시대의 도래에 따라 학생의 학습과 일상생활에 필요한 기본 능력, 민주 시민으로서의 자질을 함양하도록 하였다. 미술 교과는 미적 인식 능력 향상을 위한 시각적 문제 해결 능력을 중점으로 추구했다(교육인적자원부, 2007). 교과 내용은 이전 교육과정에 이어 미적 체험, 표현, 감상 영역으로 구성되며 디자인은 다른 영역과 마찬가지로 미술 교과 내에서 전 범위에 걸쳐 다루어지며 보다 다양한 예시자료를 내용 체계 전반에서 활용하고 있다.

(4) 디자인 교육의 현재

2011년 개정 및 고시된 2009 개정 교육과정(2009-2016)에서는 진로와 직업, 창의 체험 활동 등이 중학교 교육과정으로 신설되었다. 국가 수준의 교육과정과 더불어 지역과 학교 수준의 다양성을 존중하며, 학습자의 자율성과 창의성 신장을 도모하고자 한 학생 중심의 교육과정이다(허강 외, 2000). 지식정보화 시대와 정보통신 기술의 발달에 따라 단순한 지식 습득보다 창의력을 지향하는 인간상이 지속되었다. 미술 교과의 내용 체계로는 체험, 표현, 감상 세 영역으로 구분하여 미술사와 미술 비평 등을 포함하고, 정보 통신 기술과 사진, 영상, 멀티미디어 등을 활용하여 학습 효과를 높이고자 한 점이 주목할 만하다(교육과학기술부, 2011). 즉, 이 시기부터 본격적으로 이전의 산업화로 인한 기능적 발전보다 민주적인 시민으로서의 예술 활동에 기반한 미술 교과 내용이 다루어지고 있다.

2015 개정 교육과정(2017-현재)에서는 추구하는 인간상으로 창의융합형 인재를 제시하고 자주적, 창의적이며, 문화를 향유하고 발전시키며, 공동체 의식을 가진 사람을 제시하였다(교육부, 2015). 5차 교육과정 이후로 내용 체계에서는 미술의 다양한 영역 구분을 명기하지 않으며 따라서 여타 영역과 마찬가지로 디자인 영역이 별도로 등장하지 않지만 현행 14종 교과서에서는 디자인 영역을 다루는 단원이 다수 등장한다. 현행 교육과정에 대해서는 2.5절에서 보다 자세하게 논의하고자 한다.

2. 3. 디자인 교과내용의 변천

디자인 영역은 제2차 교육과정 내용 영역에서 처음으로 구분되기 시작했고 교육과정 전반에서 지속적으로 디자인 영역을 다루고 있다. 사회 발전과 함께 확장한 디자인의 개념과 역할이 실제 교육 내용에도 적절하게 반영되었는지 살펴보기 위해 교육과정별 미술 교과서 내 디자인 단원의 비중과 디자인 단원에서 다루는 세부 영역을 조사하고, 분석했다. 조사 대상은 제1차 교육과정부터 2015 개정 교육과정의 중학교 전 학년 미술 교과서로 하고, 국립 중앙 도서관과 교과서 연구재단 정보관에서 자료를 수집했다. 교육과정 별 모든 출판사의 교과서가 보존되어 있지 않았으나 열람 가능한 모든 도서를 대상으로 제1, 2, 4, 5차 교육과정 시기는 보존중인 1종 출판사 교과서, 제3, 6차 교육과정 시기는 3개 학년 교과서가 모두 온전하게 보존중인 2종 출판사, 2007 교육과정은 7종, 2009 교육과정은 10종 교과서, 현행 2015 교육과정은 14종 교과서를 모두 분석 대상에 포함했다. 분석 대상은 총 44종, 81권이다.

[제1차] 중등 새미술
(을유문화사, 1960)

p22, p26

[제2차] 중학 미술
(국정교과서 주식회사, 1968)

p28

Figure 1 Part of the 1st and 2nd curriculum textbooks

교육과정 초기인 제1, 2차 교육과정 시기에는 전후 재건과 경제 부흥을 목적으로 근로자로서의 실용적인 기능 숙련이 강조되었다. 〈Figure 1〉에서 볼 수 있듯이 학생들은 제품·건축디자인을 위한 도법을 배우거나 미적 능력을 기르기 위한 문자 도안 등을 다루었다. 또한 반공과 도덕이 강조되며 선전을 위한 시각디자인 내용도 강조되었다. 이처럼 제1, 2차 교육과정 시기에는 미술에서 실생활과 밀접한 기술이나 미적 능력을 신장하기 위한 디자인 역량을 중요하게 여겼다고 볼 수 있다.

(2) 제3, 4차 교육과정

제3차 교육과정에서는 국민교육헌장의 유신체제를 이념으로 하여 경제 발전에 따른 문제 해결을 위한 인간 자질의 함양이 강조되었고 여전히 지식과 기술을 중요시하였다. 국가 산업 발전을 위한 전문 디자이너 육성을 위한 교육이 강조되면서 기존과 마찬가지로 문자, 도안, 도법 등을 포함하여 〈Figure 2〉과 같이 공작 기술과 수출을 염두에 둔 포장디자인 등 제품디자인 관련 내용을 자세히 다루었다. 제4차 교육과정에서는 구성 체계를 표현과 감상으로 나누었고 표현 영역에서 디자인을 다루었다. 미술에 대하여 보다 체계적이고 세부적으로 구성하면서, 그 비중이 높아진다. 디자인 영역의 비중은 그대로 유지되지만 산업화가 고도로 진행되면서 미술과 산업 간의 관계를 다루는 내용이 등장하며 내용면에서 범위가 확장된다. 제3차와 제4차 교육과정에서는 교과서에서 다루는 디자인 영역의 내용이나 예시 자료에서 질적 향상을 확인할 수 있다.

[제3차] 새로운 미술
(민중서관, 1979)

p30, p35

[제4차] 미술
(금성교과서, 1984)

p40

Figure 2 Part of the 3rd and 4th curriculum textbooks

(3) 제5, 6차 교육과정

제5차 교육과정은 민주화 이후 건강하고 자주적이며 창조적이고 도덕적인 인간상을 추구했다. 학년별로 단계적 목표를 수립한 시기인데, 실제로 교과서의 단원 목록을 살펴보면 학년 간 유사한 목록으로 구성하고 내용의 난이도도 크게 변화하지 않는다. 교과서는 대부분 문자·포장디자인, 환경 꾸미기, 일용품 만들기 등의 제품디자인, 방 꾸미기 등의 환경디자인을 다룬다. 디자인의 일관성에 대한 이론적 내용을 포함하거나 88올림픽의 특수를 맞아 우리나라의 조형적 발전상을 설명하는 점이 이전 시기와 다른 내용이다. 제6차 교육과정은 제5차 교육과정과 동일한 인간상을 추구하되 미술에서는 창조와 개성, 교육적 측면을 강조하고자 했다. 영역별 구분을 없애고 구성 체계를 미적 체험, 표현, 이해 및 감상으로 구분하기 시작했다. 이 시기 디자인 단원 비중은 이전과 비슷하지만 여러 분야를 공통으로 다루는 내용이 늘어난다. 그러나 이 시기 교육과정이 추구하는 인간상과 구성체계의 근본적 변화에도 불구하고 소단원 구성은 반공 및 선전 관련 내용이 빠지고 디자인 이론과 88올림픽 내용이 더해진 것을 제외하면 대부분 이전 교육과정과 동일하다.

Figure 3 Part of the 5th and 6th curriculum textbooks

(4) 제7차, 2007 교육과정

Figure 4 Part of the 7th and 2007 curriculum textbooks

제7차 교육과정은 제6차에 이어 미적체험·표현·감상의 구성 체계를 갖고, 이는 단원 구성에도 본격 적용되면서 영역을 넘나드는 창의적인 표현을 추구한다. 여러 영역을 한 단원에 구성하면서 내용에 대한 예시 자료가 다양해지고 보다 넓은 범위를 다룬다. 주제에 대해 여러 방식의 표현과 구성을 소개하여 학습자의 흥미와 요구를 효과적으로 반영하였다. 또한, 환경디자인 내용이 학교나 마을 등을 벗어나 도시와 세계로 확장되었다. 전체적으로 보다 다양한 관점과 넓은 시각으로 미술을 구성하고 있다. 2007 교육과정에서는 시각 문화에 대한 내용이 주요하게 다루어지면서 삶과 보다 밀접한 우리 주변의 제품디자인에 대해서 폭 넓게 다룬다. 물론 대부분의 단원이 기존부터 이어온 문자·광고디자인과 삶 속의 제품디자인, 주변 환경 등을 다루고 있지만 디자인의 정의에 대한 설명이 비교적 구체적이며, 가상현실 환경이나 유니버설 디자인 내용을 소개하는 등 새로운 디자인 영역도 일부 제시한다. 이 시기에는 디자인을 시각 문화 환경의 일부로서 사회적이고 문화적인 의미에 입각하여 소개하고 있다는 점에 의의가 있다.

(5) 2009, 2015 교육과정

Figure 5 Part of the 2009 and 2015 curriculum textbooks

2009 교육과정 교과서에서는 세계화와 정보통신 기술 발달의 영향으로 미디어아트 등 기술과 융합한 작품이 등장한다. 또한 생활 속 디자인 제품에 대해서도 보다 참신한 아이디어가 활용된 내용을 다루면서 창의력을 지향하는 교육과정의 방향을 반영한다. 2015 교육과정 시기는 세계와 소통하는 시민으로서 공동체 발전에 참여하는 인간상을 추구한다. 내용 면에서는 2009 교육과정과 마찬가지로 기술과 융합한 디자인 분야를 일부 다루고, 인간을 위한 디자인(유니버설) 등의 개념을 소개한다. 디자인 분야에 대해 일부 출판사에서는 서비스디자인이나 경험디자인과 같은 영역을 소개하지만 구체적인 사례나 활용보다는 정의를 소개하는 정도에 그친다. 2015 교육과정에서 창의·융합 역량을 강조하면서 단원과 교과 내용에도 미술과 기술매체의 융합에 대해 보다 비중 있게 다루지만 디자인과 타분야의 융합에 있어서 여전히 디자인을 표현 수단으로 강조하며 디자인을 통한 혁신이나 디자인적 사고방법 등에 대해서는 교과 내용에 충분하게 반영되지 않았다. 따라서 디자인의 확장된 새로운 영역이나 역할에 대해서 간단한 소개를 넘어 실제 교실에서 수업으로 편성하고 적절한 교육이 이루어지기에는 어려운 측면이 있다.

(6) 소결

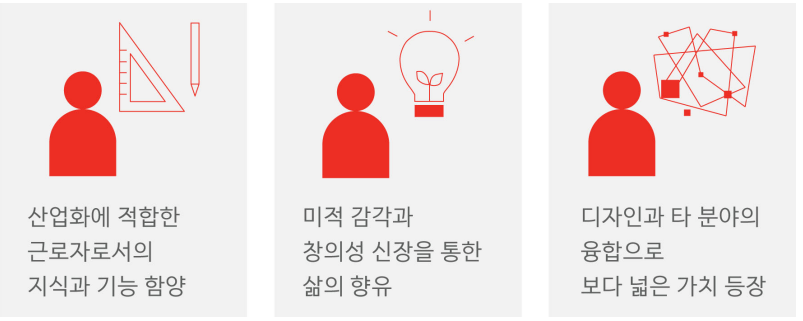

Figure 6 Changes in design education by curriculum flow6

교육과정의 흐름 속에서 디자인 교육은 시대가 추구하는 교육의 방향에 따라 구성과 내용이 발전해왔고 이를 요약하면 〈Figure 6〉과 같다. 초기에는 산업화에 적합한 근로자로서의 지식과 기능을 함양했다면, 전개 과정에서는 미적 감각과 창의성 신장을 통한 삶의 향유를 다루었다. 최근에는 디자인과 타분야의 융합으로 보다 넓은 가치가 등장했음을 설명한다.

영역을 분절하던 교육과정 초기를 지나 점차 다양한 영역을 통합하여 단원을 구성하게 되면서, 디자인은 보다 다양한 주제에서 주요 내용이나 예시로 포함되었다. 내용 면에서도 산업 기술로의 역할에 주목하다가 점차 우리 삶과 뗄 수 없는 기능적·심미적 역할을 창의성의 관점에서 설명했다. 최근에는 세계화에 따른 공동체 의식의 강조와 기술 발달에 따른 다양한 매체의 등장으로 인간을 위한, 모두를 위한 디자인에 대해 설명하면서 사회적이고 문화적인 개념을 포함하는 등 보다 광범위한 시각에서 설명한다.

다만, 제6차 교육과정부터 미술교과의 교육 내용을 순수미술의 행위적 성격에 따라 구성하였다. 이 시기부터 '디자인'이라는 영역을 별도로 구성하지 않음으로 인해 이후 미술교과 내에서 디자인 교육 고유의 변화하는 특성과 행위가 적절하게 반영되기 어려운 구조적 한계를 가지게 되었다고 볼 수 있다.

2. 4. 세부 영역 구분에 따른 변천

디자인 교육 내용의 변화 추이를 분석하기 위해 다양한 분류 기준을 본 논문에서 중등교육 분석에 활용하기에 적합하도록 재구성할 필요가 있다. 2009 개정 교육과정에서 디자인 영역을 시각디자인, 산업디자인, 환경디자인으로 분류한다.[1] 이 세 가지 영역 중 산업디자인은 기존에 의미하던 제품디자인 영역을 넘어 타분야와 연계한 융합디자인 (서비스, 경험 등)으로 확장되고 있음을 살펴보았다. 또한 디자인에 대한 여러 연구를 통해 디자인 사고 방법론이 등장하는 등 디자인 이론 분야가 보다 체계화되고 있다. 이 점을 고려하여 본 논문에서는 디자인의 분류 중 산업계, 학계, 교육과정에서 공통적으로 분류하고 있는 시각디자인, 제품디자인, 환경디자인 영역을 구분 기준으로 둔다. 여기에 더하여 디자인의 확장한 영역으로 신기술과 융합한 디지털·멀티미디어 디자인(산업계), 스마트 시대의 디자인(학계), 산업디자인(교육과정), 인간공학 학문과 결합한 서비스 및 경험디자인(산업계)의 영역을 '융합디자인'이라는 공통 기준으로 대별하고자 한다. 또한, 디자인 이론(산업계)은 디자인 연구개발 성과물이나 디자인 모형을 말하는데, 이를 '디자인 이론'으로 대별하고, 본 논문에서는 그 중 디자인 사고 방법론에 대하여 중점적으로 다룰 예정이다. 본 논문에서 분석에 활용하기 위한 디자인 영역 재구성을 정리하면 〈Figure 7〉과 같다. 이를 토대로 본 논문에서는 디자인 단원의 세부 영역별 기준을 〈Table 2〉로 정리한다. 조사분석 대상 교과서는 〈Table 3〉에 기재한 것과 같이 전체 44종, 총 81권이며, 2015 개정 교육과정부터는 단원별 내용이 융합되어 한 단원에 여러 세부영역이 포함되면서 학습 목표나 주요 예시 자료를 토대로 보다 세부적으로 구분했다.

1) '디자인·공예' 내용의 표현에서 그 구분으로 ①구성의 기초, ②시각 디자인, ③산업 디자인, ④환경 디자인, ⑤도자 공예, ⑥목 공예, ⑦금속 공예, ⑧섬유 공예, ⑨기타 로 나눈다. 디자인과 공예의 공통이 되는 ①구성의 기초와 공예 영역인 ⑤도자 공예, ⑥목 공예, ⑦금속 공예, ⑧섬규 공예, ⑨기타를 제외하면 디자인 영역으로 ②시각 디자인, ③산업 디자인, ④환경 디자인을 다룬다고 볼 수 있다. 다만 2015 개정교육과정에서 미술과 구분이 미술, 미술창작, 미술감상과 비평으로 바뀌어 디자인 분류가 드러나지 않게 되었으므로, 2009 교육과정상의 분류를 인용한다. 교육과정에서는 디자인과 공예를 별도로 구분하는데, 본 논문에서는 공예 관련 내용은 논외로 한다.

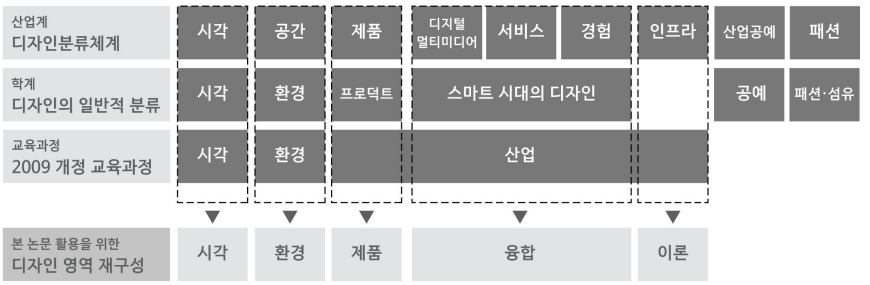

Figure 7 design areas reorganization

Table 2 Criteria for classifying detailed areas of the design unit

구분	시각	제품	환경	융합	이론
세부 내용	문자, 광고 영상, 포장	작도 제작 생활용품	공간 건축 전시기획	미디어 아트 그래픽(컴퓨팅) 서비스·경험 등	역사·문화 유니버설·적정 디자인사고

Table 3 Percentage of design units by curriculum by sub-area

구분	출 판 사	학년	디자인 단원 수	디자인 세부 영역별 단원 수				
				시각	제품	환경	융합	이론
제1차	을유문화사	통합	10	4	5	1	-	-
	세부 영역별 비율(%)		100.00	40.00	50.00	50.00	0	0
제2차	민중서관	1	5	1	3	1	-	-
		2	6	1	4	1	-	-
		3	5	1	3	1	-	-
	교육과정 합계		16	3	10	3	-	-
	세부 영역별 비율(%)		100.00	18.75	62.50	18.75	0	0
제3차	국정교과서 주식회사	1	8	5	3	-	-	-
		2	8	3	3	1	-	1
		3	11	3	2	4	-	2
	소계		27	11	8	5	-	3
	서울대학교 미술대학	1	9	3	5	1	-	-
		2	9	5	2	1	-	1
		3	8	3	3	1	-	1
	소계		26	11	10	3	-	2
	교육과정 합계		53	22	18	8	-	5
	세부 영역별 비율(%)		100.00	41.51	33.96	15.09	0	9.43
제4차	금성교과서	1	6	2	2	2	-	-
		2	10	5	2	3	-	-
		3	8	4	2	1	-	1
	교육과정 합계		24	11	6	6	-	1
	세부 영역별 비율(%)		100.00	45.83	25.00	25.00	0	4.17
제5차	교학사	1	8	3	3	2	-	-
		2	12	4	5	2	-	1
		3	10	2	5	2	-	1
	교육과정 합계		30	9	13	6	-	2
	세부 영역별 비율(%)		100.00	30.00	43.33	20.00	0	6.67
제6차	교학사	1	7	5	1	1	-	-
		2	11	5	4	2	-	-
		3	9	3	4	1	1	-
	소계		27	13	9	4	1	-

구 분	출 판 사	학년	디자인 단원 수	디자인 세부 영역별 단원 수				
				시각	제품	환경	융합	이론
	천재교육	1	7	2	3	1	–	1
		2	4	3	–	1	–	–
		3	6	1	3	1	–	1
	소계		17	6	6	3	–	2
	교육과정 합계		44	19	15	7	1	2
	세부 영역별 비율(%)		100.00	43.18	34.09	15.91	2.27	4.55
제7차	교학사	1	3	1	–	–	–	2
		2	4	2	–	1	–	1
		3	4	2	1	1	–	–
	소계		12	5	1	2	–	3
	대한교과서	1	5	1	1	1	–	2
		2	6	3	–	3	–	–
		3	7	3	–	4	–	–
	소계		18	7	1	8	–	2
	두산	1	5	2	1	1	–	1
		2	6	4	1	1	–	–
		3	7	5	–	2	–	–
	소계		18	11	2	4	–	1
	삶과 꿈	1	1	–	1	–	–	–
		2	1	1	–	–	–	–
		3	7	3	2	2	–	–
	소계		9	4	3	2	–	–
	중앙교육진흥연구소	1	3	–	–	2	–	1
		2	3	–	3	–	–	–
		3	2	–	2	–	–	–
	소계		8	–	5	2	–	1
	교육과정 합계		64	27	12	18	–	7
	세부 영역별 비율(%)		100.00	42.19	18.75	28.13	0	10.94
2007 개정	교학사	통합	19	9	2	4	2	2
	교학연구사	통합	21	9	2	5	1	4
	미래앤	통합	11	5	1	3	–	2
	미진사	통합	11	3	2	5	1	–
	일진사	통합	22	11	3	3	3	2
	중앙교육진흥연구소지학사	통합	8	5	1	1	1	–
	지학사	통합	21	11	2	6	1	1
	교육과정 합계		113	53	13	27	9	11
	세부 영역별 비율(%)		100.00	46.90	11.50	23.89	7.98	9.73
2009 개정	교학도서		통합	16	10	2	3	–
	금성출판사		통합	28	13	3	7	4
	두산동아		통합	7	4	–	1	1
	미래앤		통합	13	5	2	4	1
	미진사		통합	5	3	1	1	–
	비상교육		통합	20	8	3	6	2
	아침나라		통합	13	5	2	2	2
	천재교과서		통합	14	6	3	2	2
	천재교육		통합	11	4	2	2	2
	형설출판사		통합	14	8	1	2	2
	교육과정 합계			141	66	19	30	16
	세부 영역별 비율(%)			100.00	46.81	13.48	21.28	11.35

구 분	출 판 사	학년	디자인 단원 수	디자인 세부 영역별 단원 수				
				시각	제품	환경	융합	이론
2015 개정	교학도서	1	7	2	–	2	3	–
		2	11	4	1	2	2	2
	소계		18	6	1	4	5	2
	금성출판사	1	1	–	–	–	1	–
		2	9	4	1	1	2	1
	소계		10	4	1	1	3	1
	다락원	1	–	–	–	–	–	–
		2	18	8	1	4	3	2
	소계		18	8	1	4	3	2
	동아출판	1	2	1	–	–	1	–
		2	6	3	1	1	–	1
	소계		8	4	1	1	1	1
	리베르스쿨	1	6	3	3	–	–	–
		2	6	3	1	–	2	–
	소계		12	6	4	–	2	–
	미래앤	1	12	3	3	1	4	1
		2	8	2	–	3	3	–
	소계		20	5	3	4	7	1
	미진사	1	4	3	1	–	–	–
		2	4	1	1	2	–	–
	소계		8	4	2	2	–	–
	비상교육	1	4	2	–	–	1	1
		2	4	2	–	–	1	1
	소계		8	4	–	–	2	2
	씨마스	1	4	2	–	–	–	2
		2	6	3	1	1	1	–
	소계		10	5	1	1	1	2
	아침나라	1	2	1	–	–	1	–
		2	3	–	–	–	2	1
	소계		5	1	–	–	3	1
	YBM	1	6	3	1	–	2	–
		2	3	2	–	–	1	–
	소계		9	5	1	–	3	–
	천재교과서	1	3	1	–	1	–	1
		2	6	1	–	3	1	1
	소계		9	2	–	4	1	2
	해냄에듀	1	6	2	1	2	–	1
		2	6	3	1	2	–	–
	소계		12	5	2	4	–	1
	교육과정 합계		149	64	18	27	32	16
	세부 영역별 비율(%)		100.00	40.76	11.46	17.20	20.38	10.19
전체 교육과정		**총계**	**644**	**278**	**129**	**133**	**58**	**54**
		비율	**100.00**	**42.64**	**19.79**	**20.40**	**8.90**	**8.28**

교육과정에 따라 디자인 단원에서 다루는 세부 영역의 변화를 확인할 수 있다. 초기 시각과 제품디자인 영역을 주로 다루던 특징은 시대가 변화하면서 순서대로 환경디자인, 디자인 이론, 융합디자인 영역을 포함하고 그 비중도 점차 늘어나며 광범위한 내용을 두루 다루도록 발전했다. 시각디자인 영역은 모든 교육과정을 막론하고 여러 세부 영역 중에 중요성 있게 다루어지고 있는데, 그 내용 면에서는 실용적인 기술이나 단순한 정보 전달을 위한 도구적 의미에서 점차 생활에 밀접한 시각 문화 예술, 창의성을 발휘하는 표현의 수단으로 변화한다. 제품디자인 영역은 점차 감소하는 듯 보이지만 초기의 디자인 영역에서 파생한 여러 이론과 융합디자인 영역의 비중이 증가하면서 다양한 내용이 영역을 막론하고 다루어지기 때문으로 볼 수 있다. 이처럼 우리 교육에서 미술 교과 내 디자인은 시대의 변화를 적절하게 반영하며 단원과 내용의 구성이 다변화하고 있다. 〈Figure 8〉로 정리한 교육과정별 디자인 단원 세부영역별 비율 변화 추이를 통해 이를 보다 명확하게 파악할 수 있다.

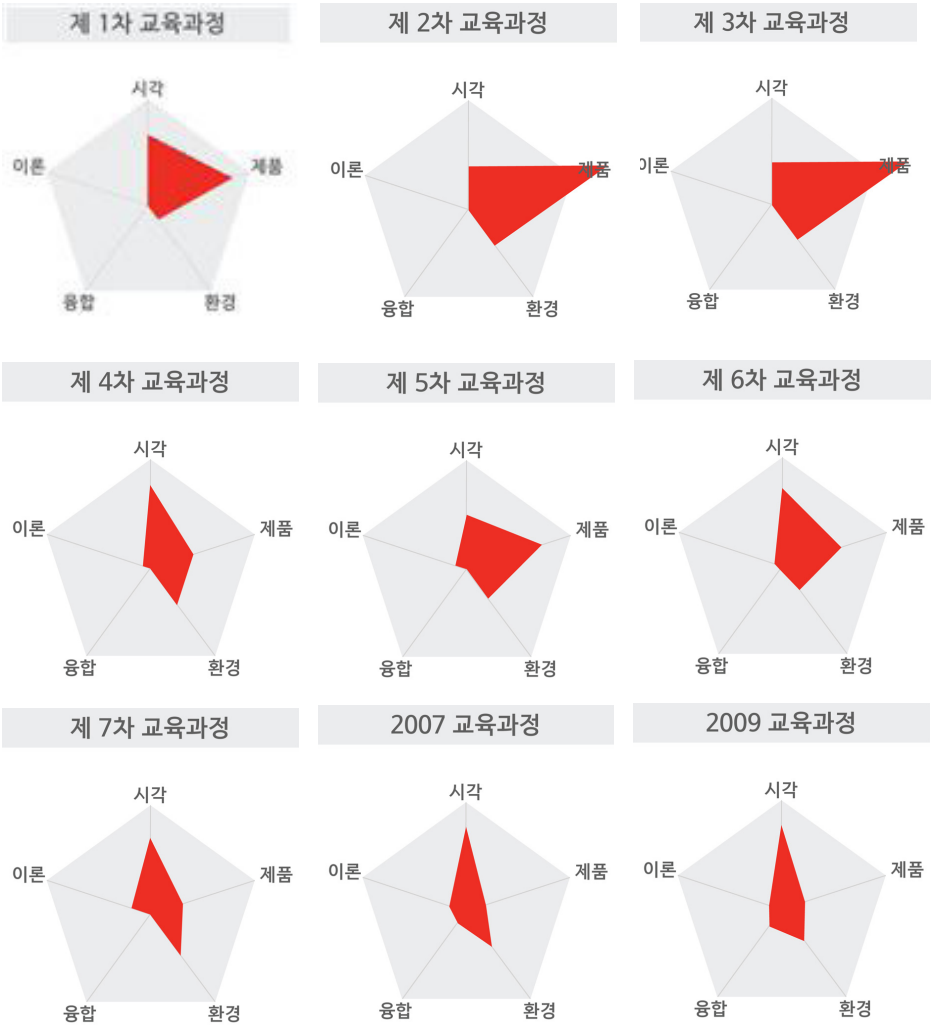

Figure 8 Percentage change by sub-area

2. 5 현행 교육과정의 디자인 교육

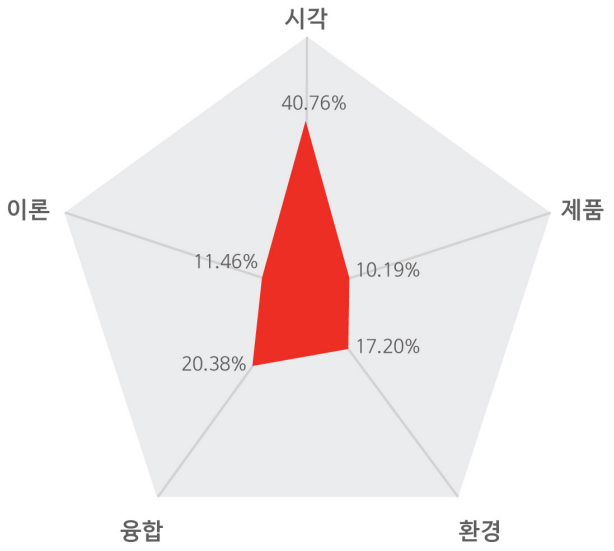

Figure 9 Percentage by sub-area of 2015 Curriculum

〈Figure 8〉과 〈Figure 9〉를 살펴보면, 교육과정 초기 시각디자인과 제품디자인을 주로 다루다가, 점차 디자인 이론과 환경디자인을 포함하며 영역을 확장했으며, 2007 교육과정부터 융합디자인 영역이 새롭게 등장함을 알 수 있다. 시각디자인 분야는 교육과정 초기부터 현재까지 꾸준히 절반 가까운 비중을 차지한다. 2015 교육과정은 '미술과 교육과정'의 '성격'에서 '미술은 느낌과 생각을 시각적으로 표현하여 다른 사람과 소통하고 자신과 세계를 이해하는 인간 활동으로서 삶의 질을 향상시키는 데 있어 중요한 역할을 한다.'고 서술한다. 이처럼 현행 교육과정에서 미술 교과 성격을 시각문화의 일환으로 전제함에 따라 시각디자인 영역을 다루는 것을 알 수 있다. 또한 여러 영역을 비교적 고루 포함하는데, 이는 2015 교육과정이 창의·융합형 인재상을 추구하면서 영역 간 분리된 지식의 전달보다 통합적인 이해를 통한 창의적 가치 창출을 추구하기 때문으로 추론할 수 있다. 다만, 새롭게 등장한 디자인의 개념과 영역 즉, 융합디자인과 디자인 이론 영역이 실제 학교 현장에서도 수업내용에 적절하게 반영되고 있는지 살펴볼 필요가 있다. 이를 위하여 교과서에서 소개하는 디자인의 정의를 〈Table 4〉으로 정리했다. 디자인의 정의는 5개의 교과서가 조형적·심미적 역할을 하는 인간 활동이라고 정의했고, 4개의 교과서는 마찬가지로 조형적·심미적 역할을 설명함과 동시에 삶이 문제를 해결하는 역할을 소개하여 학생들이 보다 넓은 의미를 알 수 있게 하였다. 디자인의 정의에 디자인적 사고나 기술융합의 개념이 등장하는 교과서는 각각 하나씩으로, 미술 교과에서 소개하는 디자인의 범주가 아직까지는 소극적이라고 볼 수 있다. 즉, 현대 사회에 등장한 디자인 고유의 변화하는 기능과 역할이 적절하게 반영되기보다는 여전히 순수미술 고유의 시각문화 향유라는 행위적 성격 안에 국한하여 소개하는 한계를 가진다.

Table 4 2015 curriculum textbook design definition

구분			디자인에 대한 정의
교학도서	1학년	24p	우리의 삶에 반드시 필요하면서 삶을 보다 풍요롭게 만드는, 시각적으로 체험할 수 있는 모든 문화 현상
		64p	우리 생활을 보다 편리하고 아름답게 하고 쾌적한 환경을 창조하는 조형예술로, 실용적으로 계획, 고안하는 것
금성출판사	1학년	51p	디자인으로 우리의 삶을 변화시킬 수 있을지에 대해 우리의 생활을 편리하고 쾌적하게 만들기 위해 계획하는 모든 것
다락원	2학년	24p	열린 사고를 바탕으로 쓰임에 맞게 형태와 재료를 연결해 최적의 결과물을 만드는 과정이며 그 결과물은 사용자에게 편리하고 좋은 경험을 제공해 생활의 질을 향상(이 외에도 좋은 디자인, 인간을 위한 디자인, 디자인적 사고 등 보다 넓은 정의를 소개)
동아출판	2학년	78p	생활에 필요한 물건과 주위 환경을 목적에 맞게 계획하여 편리하고 아름답게 꾸미는 것이며 그 종류에는 시각디자인, 제품디자인, 환경디자인 등이 있음
리베르스쿨	1학년	34p	생활 속 이미지, 영상, 도시 공간, 제품 등에 다양하게 적용되며 우리의 생각과 삶을 자연스럽게 바꾸는 것. 과거에는 디자인의 주요 목적이 제품이나 이미지로 경제적 이익을 창출하는 것이었으나 최근에는 사람들의 생각을 바꾸어 보다 나은 세상을 만들거나(광고디자인), 복잡한 문제들을 적정 기술을 활용해 디자인으로 해결
미래앤	1학년	86p 90p 94p	시각 디자인: 정보를 그림, 문자, 사진, 기호, 색에 담아 전달하는 것 제품 디자인: 생활에 필요한 물건을 기능성과 형태, 내구성을 고려하여 디자인하는 것 모두를 위한 디자인: 연령과 성별, 언어, 장애 유무 등에 관계없이 누구에게나 공평하고 편리하도록 배려한 디자인
미진사	2학년	28p 35p	제품 디자인: 누군가의 바람 또는 반짝이는 아이디어로 탄생 기능적인 목적과 미적인 감각을 동시에 고려하는 미술
비상교육	1학년	72p	제품을 실용적이고 아름답게 꾸미거나 정보를 효과적으로 전달하기 위한 목적으로 삶과 밀접한 연관이 있는 것
비상교육	2학년	68p	오늘날에는 공간에 의미를 부여하고, 사람의 생명을 구하고, 생태계를 보호하는 등 새로운 가치를 창출하며 발전
씨마스	1학년	73p	더 아름답고 풍요로운 환경을 만들기 위하여 이미지를 계획하고 창조하는 과정
		75p	삶의 질을 높이기 위해 생활에서 겪는 문제를 발견하고 개선하여 편리함과 즐거움을 창출하는 목적으로 기능성·심미성·경제성·독창성을 바탕으로 삶의 문제를 다양한 각도에서 바라보며 창의적 방안 창출
아침나라	2학년	68p	주어진 목적을 이루는 창의적 조형활동이며 우리의 생활을 보다 편리하고 쾌적하게 만들기 위한 노력의 과정이며 실체
YBM	1학년	48p	인간의 생활에 필요한 다양한 물건이나 이미지가 실용성과 아름다움을 가지도록 계획하고 제작하는 작업으로 인간 생활을 개선하며 삶의 질을 향상
지학사	1학년	61p	사용 목적에 맞게 계획하고 조형적으로 표현하는 모든 과정
천재교과서	1학년	70p	우리의 삶을 더 아름답고 윤택하게 만들기 위한 생각을 실천으로 옮기는 것 디자인적 사고: 사람들의 생활 모습에서 찾아낸 문제점을 보완하려는 생각
해냄에듀	1학년	32p	미적 추구 뿐 아니라 일상생활을 편리하고 쾌적하게 하며 삶의 질을 향상, 생활의 다양한 문제를 해결하고 개선(디자인적 사고)

2015 교육과정 교과서에서 디자인 관련 학습목표는 주로 의사소통 수단으로서의 기능에 입각하여 기술한다. 디자인에 대해 삶(또는 생활) 속의 시각 문화라는 정의에서 접근하며 여러 시각물의 의도를 파악하고, 비판적으로 이해하는 것을 중점적으로 다룬다. 즉, 디자인의 의미를 시각디자인의 관점에서 효과적으로 정보를 전달하며 의사소통하기 위한 표현 수단이라는 점에 기초하여 학습 목표를 서술한다. 나아가 제품디자인에 대해서는 생활 속 좋은 디자인이라는 주제를 주로 다루며, 용도에 적합한 기능성을 갖추도록 한다. 일부 출판사는 실생활의 문제를 해결하거나 인류 모두를 위한 디자인을 다루기도 한다. 우리나라 초기 교육과정에서부터 꾸준히 다루어온 환경디자인의 경우 주로 우리 학교, 우리 마을, 그리고 일부 출판사는 도시의 범위로 확대한 공간을 대상으로 환경 개선의 차원에서 다룬다. 관련 학습 목표는 시각디자인과 마찬가지로 우리의 삶을 보다 아름답고 풍요롭게 해주는 관점에서 서술한다.

디자인 관련 타분야와의 융합을 다루는 내용은 대부분이 새로운 매체를 활용한 다양한 표현 효과와 기법 등을 탐색하고 표현하는 것을 목표로 한다. 표현 수단으로서의 기능 외에 타분야와 융합하여 보다 사회적이고 문화적인 역할을 지니는 기능에 대한 설명이 부족하다. 또한 융합디자인의 예시로 미디어아트를 주로 다루는데

현대 사회에서 풍부한 수요를 갖는 애플리케이션이나 UI, UX, 서비스디자인 등과 앞으로 등장할 IoT, AR·VR, 자율주행차 디자인 등 보다 폭넓은 예시와 가능성을 포함하지 않는 점이 아쉽다.

3. 결론 및 제언

우리나라 디자인 교육은 교육과정 초기 디자인 고유의 영역과 특성을 효과적으로 반영하여 다루었다. 당시는 산업화 과정에서 실제 생활이나 산업에서 유용하게 쓰일 수 있는 디자이너로서의 교육이 중요했기 때문에 시각디자인이나 제품디자인을 실습해보는 내용이 주를 이루었다. 6차 교육과정부터 미술 교과 내에서 '디자인'이라는 영역을 별도로 명시하지 않고, 미술과 활동 내의 교육 내용으로 자연스럽게 포함하기 시작했다. 현행 미술 교과서의 디자인 영역을 살펴보면 미술 영역과 구분되는 디자인 고유의 새로운 영역과 역할을 적극적으로 반영하지 못하고 있다. 과거의 내용대로 여전히 시각, 제품, 환경디자인과 같은 분야를 주로 다루고, 실제 학생들이 살아가게 될 미래 시대에서 보다 필요한 지식이 될 UI, UX, 서비스디자인 등의 내용을 적극적으로 소개하거나 구체적인 교육 내용 및 수업 활동으로 다루지 않는다. 본 연구가 우리나라 교육과정에서 정체하고 있는 디자인 교육의 변화 필요성과 발전 방향을 보다 적극적으로 논의할 수 있는 계기가 되기를 기대한다.

나아가 이를 위해서 최근 점점 확장한 디자인의 개념과 영역을 교육과정과 교육제도 안에서 보다 적극적으로 반영하기 어려운 원인과 효과적으로 해결할 수 있는 방안에 대한 후속 연구가 필요하다.

References

1. Kang, H. *(2000). Study on the History of Korean Version (I)*. Seoul: Korea Textbook Research Foundation.
2. Lee, S. (1999). A Study on the George Peabody College for Teachers Operation Mission (I). *The Korean Society for Formative Education, 0*(15), 39-58.
3. Ministry of Education, Science and Technology. (2011). 2009 Revised Art and Curriculum. (Ministry of Education, Science and Technology Notice No. 2011-361 [Separate Book 13]).
4. Ministry of Education. (1992). Middle school curriculum. (Ministry of Education Notice No. 1992-11).
5. Ministry of Education. (2015). Overview of the revised curriculum. (Ministry of Education Notice No. 2015-74 [Separate Book 1]).
6. Ministry of Education and Human Resources Development. (2007). 2007 revised elementary and secondary school curriculum. (Ministry of Education and Human Resources Notice No. 2007-79 [Separate Book 1]).
7. Ministry of Education. (1963). Middle school curriculum. (Ordinance of the Ministry of Education No. 120).
8. Ministry of Education. (1981). Middle school curriculum. (Notification No. 442 of the Ministry of Education).
9. Ministry of Education. (1987). Middle school curriculum. (Ministry of Education Notice No. 87-7).
10. Yang M. (2019). Historical inquiry on the 1st and 2nd art and curriculum. *Korean Society for Qualitative Inquiry, 19*(3), 24-30.

한국 중등 교육과정의 흐름에 따른 디자인 교육의 변천

최서령[1], 현은령[2*]

[1]한국디자인진흥원 서비스경험디자인실, 성남, 대한민국

[2]한양대학교 사범대학 응용미술교육과 & 일반대학원 러닝사이언스학과 인지정보디자인전공, 교수, 서울, 대한민국

초록

연구배경 본 연구는 시대적 흐름에 따른 디자인의 교육적 논의와 시행이 우리나라 교육과정에 적절하게 반영되며 발전해왔는지에 대한 의문에서 시작하였다. 디자인의 개념과 영역은 산업혁명을 거치며 점차 확장되어왔고, 최근에는 제4차 산업혁명을 맞아 기술과의 융합으로 또 한 차례 범위를 넓혀가고 있다. 본 연구는 교육적 패러다임의 전환점에서 디자인 교육의 내용과 방법 또한 변화를 모색을 목적으로 우리나라 교육과정의 변천을 탐구하는 데 목적이 있다.

연구방법 문헌조사 방법으로 진행하였다. 먼저 각 교육과정을 고찰하여 시대상과 인간상을 알아보았다. 이어서 1960년부터 10개의 교육과정별 교과서 81권을 대상으로 내용과 디자인의 세부 영역별 변화 추이를 종합하여 비교하였다. 다음으로, 현행 교육과정에서 다루는 디자인 영역을 알아보기 위해 현행 14종 교과서에서 정의하는 디자인에 대하여 분석하였다.

연구결과 이를 통해 최종적으로 우리나라 디자인 교육과정의 변천을 탐구할 수 있는 기초자료를 정리하고, 그로부터 초기 실용적 디자인 교육 이후 다가올 미래 사회의 디자인의 새로운 역할을 발전적으로 반영하지 못하고 있음을 도출하였다.

결론 이에 따라, 본 연구에서는 미래 사회를 살아갈 학습자를 위한 디자인 교육이 정체하고 있음을 지적하고, 디자인 교육의 발전방안에 대한 후속 연구를 제언한다.

주제어 디자인 교육, 미술 교육, 교육과정, 디자인 연구, 디자인 이론

이 논문은 제1저자의 석사학위 논문 일부를 수정 및 보완한 것임.

*교신저자 : 현은령 (pariosa@hanyang.ac.kr)