

碩士學位 請求論文

指導教授 李 桓 範

중등학교 디자인 교육에 관한 연구

study of design education on a secondary school

2001. 6.

仁荷大學校 教育大學院

美術教育專攻

李 朕 亮

중등학교 디자인 교육에 관한 연구
study of design education on a secondary school

이 論文을 碩士學位 請求論文으로 提出함

2001年 6月 4日

仁荷大學校 教育大學院

美術教育專攻

李 朕 亮

李 朕 亮의 碩士學位
論文을 合格으로 判定함

審査委員 印

審査委員 印

審査委員 印

2001年 6月 4日

仁荷大學校 教育大學院

<제 목 차 례>

| | |
|--------------------------------------|-----------|
| 제 1 장 서론 | 1 |
| 제 1 절 연구의 목적 | 1 |
| 제 2 절 연구의 방법 및 범위 | 4 |
| | |
| 제 2 장 디자인 교육의 이론적 배경 | 5 |
| 제 1 절 인간과 디자인 | 5 |
| 1. 디자인의 가치 | 6 |
| 2. 디자인의 존재 | 6 |
| 3. 디자인의 의식과 행위 | 7 |
| 4. 창조성 | 8 |
| 제 2 절 디자인의 이해 | 9 |
| 1. 디자인의 의미 | 9 |
| 2. 디자인의 영역 | 10 |
| 3. 디자인 원리 | 13 |
| 제 3 절 디자인 교육의 목표 | 14 |
| 1. 디자인 교육의 목표 | 14 |
| 2. 디자인 교육의 특성 | 15 |
| 3. 디자인 교육의 역할 | 17 |
| | |
| 제 3 장 디자인 교육과정의 분석 | 19 |
| 제 1 절 고등학교 미술과 교육과정 구성의 방향과 목표 | 19 |
| 1. 구성의 방향 | 19 |

| | |
|--|-----------|
| 2. 교과목표 | 23 |
| 제 2 절 고등학교 디자인교육의 지도 내용 | 25 |
| 제 3 절 국외 디자인 교육과정의 분석 | 29 |
| 1. 영국의 경우 | 30 |
| 2. 미국의 경우 | 31 |
| 3. 일본의 경우 | 33 |
| 제 4 장 중 · 고등학교 디자인 교육의 실태 | 35 |
| 제 1 절 설문조사 방법 | 35 |
| 1. 조사목적 및 방법 | 35 |
| 2. 설문지의 구성 | 35 |
| 3. 분석방법 | 35 |
| 제 2 절 설문조사 분석 | 37 |
| 제 5 장 디자인 교육과정의 개선방안 | 64 |
| 제 1 절 디자인 교육과정의 문제점 | 64 |
| 제 2 절 디자인 교육과정의 개선방안 | 65 |
| 1. 교육과정 | 65 |
| 2. 교사 | 66 |
| 3. 교과서 | 67 |
| 4. 교육환경 | 68 |
| 제 6 장 결론 | 70 |

| | |
|------|----|
| 참고문헌 | 74 |
| 설문지 | 77 |

〈표 차례〉

| | |
|--|----|
| <표 3-1> 고등학교 보통교과 단위배당 기준 | 21 |
| <표 3-2> 미술과 내용 체계표 | 27 |
| <표 4-1> 조사대상자의 일반적 사항 | 37 |
| <표 4-2> 디자인 교육과 미술대학 진학과의 상관관계 | 38 |
| <표 4-3> 미술시간의 디자인 교육 내용에 관한 흥미정도 | 40 |
| <표 4-4> 디자인 단원에 흥미가 없는 이유 | 42 |
| <표 4-5> 수업시간에 사용되는 디자인 용어의 이해도 | 44 |
| <표 4-6> 디자인 표현 영역에서 좋아하는 분야 | 45 |
| <표 4-7> 디자인 교육이 실생활에 도움을 주는지 여부 | 46 |
| <표 4-8> 디자인 표현 영역이 생활에 도움을 주는 부분 | 48 |
| <표 4-9> 디자인 용어를 듣는 곳 | 49 |
| <표 4-10> 디자인 교육의 중점 목표 | 50 |
| <표 4-11> 디자인 수업시 표현용구나 재료 | 52 |
| <표 4-12> 실기수업시 작품완성 장소 | 53 |
| <표 4-13> 완성작품으로 전시해본 경험 | 55 |
| <표 4-14> 디자인 실기 수업시 교과서의 도움여부 | 56 |
| <표 4-15> 참고작품을 보고 했을 때의 도움 여부 | 57 |
| <표 4-16> 디자인 실기수업시 어려웠던 점 | 58 |
| <표 4-17> 교사의 작품 평가여부 | 59 |
| <표 4-18> 효과적인 디자인 교육을 위해 필요한 것 | 61 |
| <표 4-19> 중등학교 디자인교육 발전을 위해 개선해야 할 사항 | 62 |

<그림 차례>

| | |
|---------------------------|----|
| <그림 2-1> 디자인의 분류 | 11 |
| <그림 3-1> 미술과 목표 체계표 | 24 |

제 1 장 서론

제 1 절 연구의 목적

디자인이란 우리의 일상생활에 아름답고 편리함을 주는 수단과 방법의 매개체이며, 그것을 이루는 실질적인 모습이라고 할 수 있다. 인간의 쾌적하고 안락한 삶을 위한 행위가 디자인의 목적이라면, 과학의 발달에 준하는 디자인의 진보도 함께 이루어져야 할 것이다. 현대산업사회의 발전과정에서 디자인을 실생활에 활용될 수 있는 조형영역의 한 분야로서 볼 때, 디자인의 종류는 실로 다양하고 그 분류 또한 전문화된 많은 영역으로 발전하고 있는 실정이다. 다시 말하면 산업사회의 발전과 더불어 디자인과 인간의 생활은 공생적인 불가분의 관계에 놓이게 되었다는 말이다. 그러므로 디자인 교육, 역시 따로 있는 것이 아니고, 학생들의 생활 계획표를 만드는 일부터 시작하면 그것이 바로 일상적인 디자인 교육으로 발전한다고 생각할 수 있는 것이다.

감성적으로 예민한 시기인 중등학교(중·고등학교)의 디자인 교육은 디자인에 대한 안목을 높일 수 있도록 하며, 디자인에 대한 기초감각을 길러 줄 수 있는 교과내용이 교육적 측면에서 고려되어야 한다. 그리하여 바람직한 디자인 교육은 학생 스스로 보고 느끼며, 자유롭게 상상하고 생각된 계획을 중·고등학생의 능력에 알맞게 접근하여 아름답게 표현할 수 있는 교과내용으로 구성되어야 할 것이다.

어떤 의미에서든 디자인 교육의 핵심을 이루는 것은 창조성 개발을 통한 디자인 표현 능력의 신장이다. 또한 디자인 교육은 정규 교육과정에서뿐만 아니라 가정과 사회 그리고 문화적 환경이 함께 조화를 이루면서 발전하는 특성을 가지고 있다. 그러므로 현대디자인은 시대적 변화를 민감하게 반영

하고 있고, 오늘날에는 국가적인 차원에서 깊이 인식되어 행정부가 디자인 정책을 세워 국가의 미래설계에 반영하고 있는 실정이다. 따라서 학교에서의 디자인 교육은 사고 능력의 개발과 신장이 이루어져야 하고 그것을 바탕으로 차후에 좋은 디자인을 생산하고, 선택하여 소비할 수 있는 능력을 기를 수 있도록 지도되어야 한다. 다른 미술의 영역과 달리 디자인은 구체성을 바탕으로 하는 활동 과정이므로 각 단계마다 학생과 교사의 역할이 포함된 수업과정이 바르게 진행되어야 한다. 또한 체계적이고 분석적인 학문적 바탕을 교육과정에 도입하고, 교육과정에서 현장 수업에 이르기까지 밀도 있게 이루어져야 한다. 따라서 수업의 모형이 단계별로 구체화되어 있지 않으면 전문 교육의 왜곡된 축소형이 되거나, 혹은 공예적 특성을 지닌 디자인 행위 재현이 교육의 중심이 되어 미술교과의 일반적인 수업처럼 지나치게 개념화될 수 있다. 또한 지도교사에 따라서 미술교육 내용이 균형감을 상실할 수도 있고 표면적인 문제점에 가려서 소홀하게 될 수도 있다.

미술교육 속에서 디자인 교육은 그 역사의 길이 만큼이나 시대에 따라 다양하게 변천되어 왔는데, 오늘날 우리 나라에서는 다음과 같은 내용으로 새로운 미술교육 방향(디자인 분야를 포함하여)을 모색하고 있다. 현재 시행되고 있는 6차 교육과정에서는 학생들의 사고력과 창의력을 높이기 위하여 교과별 실험, 실습, 실기 및 현장학습을 강화하여 왔으며,¹⁾ 2002년에 시행될 고등학교 7차 교육과정에서는 학교 교육 체계를 교육과정 중심으로 개선하기 위한 교육과정으로 국가수준의 공통성과 지역, 학교, 개인 수준의 다양성을 동시에 추구하는 교육과정을 취하게 된다.²⁾ 따라서 미술교과는 1학년에 서부터 10학년에 이수되는 과정으로 목적을 증시한다. 고등학교 교육과정에 해당되는 10학년의 교수-학습 방법의 기준을 학생의 자율성, 창의성 등이

1) 강원도 교육연구원, 『강원도 고등학교 교육과정 편성』, 운영지침(1997. 12.), p.4.

2) 교육부, 『미술교육과정 (교육부 고시 제 1997-15호, 별책 13) 총론』, 교육과정의 성격, p.37.

존중되도록 하며, 흥미 발달 단계 및 개인차를 고려하도록 하고 있다.

그러나 우리의 교육현실은 전술한 교육계획이나 교육과정과는 상이한 파행적인 내용을 보이고 있다. 교육계획이나 과정에서의 실제적 여러 문제를 제외하고라도 특히, 중등학교 미술교육 내에서의 디자인 교육문제는 발전하는 현대산업사회나 학생들의 관심과는 별개의 것으로 치부되어, 전담교사의 필요성이나 그 영역적 특성의 연구 등 가장 기본적인 교육환경문제마저도 소홀히 취급되어 왔던 것이 사실이다.

따라서 본 연구에서는 새로운 교육과정에 따르는 사항을 참고하여 중·고등학생의 디자인 교육에 관한 실태를 조사하고 분석한 것을 토대로 해서 현행 중등학교 디자인 교육의 문제점과 그 개선방안을 모색하는데 그 목적이 있다.

제 2 절 연구의 방법 및 범위

본 연구는 디자인교육에 대한 이론적 배경과 중·고등학교 디자인교육 실태 및 시설, 설비 등의 현황을 파악하고 분석함으로써 효율적인 디자인 교육의 방안을 모색하고자 하는 것이다.

또한, 내용적 범위에 있어서는 매우 다양하고 포괄적으로 산재되어 있는 디자인 교육의 문제점 전 분야를 대상으로 한다는 것이 무리가 있으므로 현행 교육부 규정의 범위 내에서 미술교과서를 수합하여 미술교육에서 디자인 교육이 차지하는 비중을 비교 분석하고 설문지를 이용한 실제 조사를 통해 교사의 전문성과 시설 및 설비, 실제 교육실태를 내용의 중심으로 한다.

연구방법으로는 선행연구와 함께 중·고등학교 디자인 교육 실태와 교육 과정을 보다 객관적이고 정확히 파악하기 위해 중·고등학교 학생을 대상으로 교육과정 현황 및 운영에 관하여 설문지를 작성하여 학생에게 200부를 배포해서 그중 151부 수합하였다. 조사방법은 개인면접이나 학교를 직접 방문해서 연구목적을 밝히고, 참여의사를 밝힌 학생들을 대상으로 했다. 조사 기간은 2001년 3월부터 2001년 4월까지 조사하였다.

분석은 각 문항별로 백분율로 나타냈으며 조사 분석한 내용을 이용해서 여러 가지 문제점과 해결방법을 모색하였다.

제 2 장 디자인 교육의 이론적 배경

디자인 교육은 전문 디자이너를 육성하기 위함도 있지만 무엇보다 디자인 소비자를 기르는 측면에서의 학교 교육이 아주 중요하다. 이러한 측면에서 각급 학교의 디자인 교육은 새로운 시각에서 계획이 수립되고 실행되어야 한다. 기존의 고등학교 디자인 교육 방법으로는 시대적 요구에 부응하기 어렵다.³⁾ 따라서 학교 교육이 창조성 개발을 위한 교육의 방법을 구체적으로 디자인 교육에 적용할 때만이 가능할 것이다. 문화가 발달할수록 모든 사람들이 디자인의 주체가 된다. 따라서 디자인에 대한 교육은 전문적인 디자이너의 양성과 함께 일반 대중에게 폭 넓게 확산되어야 한다. 디자인 조기 교육으로 세련된 감각과 디자인에 대한 이해를 갖추어야 할 것이다.

제 1 절 인간과 디자인

디자인 교육에 있어서 창조성을 개발하기 위해서는 디자인과 관련된 인간의 본질적인 속성도 함께 고려되어야 한다. 인간은 자극에 의한 자기 인식과 평가를 통하여 미래를 설계하고 운명을 제어할 능력을 가지고 있다. 따라서 상황에 적응이 빠르고 새로운 기능, 관념, 도구 등을 개발한다. 이러한 개발은 인간의 사고과정을 통하여 이루어지고 사고 과정에는 '아이디어'가 동원된다. '아이디어'는 존재하지 않는 상상에 의한 대상물의 상징인데, 인간은 그러한 상징을 조직함으로써 창조하고 발명하며 그 결과를 예측할 수 있다.

3) 전제성, 『고등학교 디자인 학습에 있어서 창조성 개발방법에 관한 연구』, 관동대학교 교육대학원 석사학위논문, 1999, pp.16-17.

1. 디자인의 가치⁴⁾

디자인이 추구하는 최고의 가치는 주어진 환경 속에서, 생물의 일종인 인간의 생존을 위한 도구를 창출하는 것이다. 이와 같은 도구 창조 행위가 모든 디자인 가치 창출의 근본적인 배경이 된다는 것에 대해서는 재론의 여지가 없다. 왜냐하면 모든 디자인 행위는 이유를 막론하고 우선 인간의 생존을 도와줄 수 있는 물(物)을 만드는 데 그 기본 개념을 두어야 하고, 한 인간은 도구의 사용을 통하여 인간과 나머지 세계와의 사이에 완전히 새로운 관련체계를 형성할 수 있기 때문이다. 이것은 다시 말해서 도구의 진화가 디자인 발전에 모체가 되고, 도구 발달의 역사가 곧 디자인 발달의 역사가 된다는 것을 뜻한다.

시각적으로 안목이 있는 사람은 매일의 환경을 좀더 미적으로 창조하여, 기능적으로 미적으로 자신의 세계를 확장시킨다. 그래서 환경은 생에 대한 우리의 즐거움을 증대시키고 풍부하게 한다. 디자인은 환경과 상호작용하는 과정에서 인간의 쾌적함을 증대시킬 목적으로 존재하는 것이다. 우리는 삶의 모든 면을 통찰력 있고 깊게 느낌으로써 보다 풍요로울 수 있다. 이러한 즐거움들을 주는 것이 디자인이고, 디자인은 인간다움을 확장시키는 것이다.

2. 디자인의 존재

디자인은 인간환경 어디에나 존재한다.

왜냐하면 인간들은 항상 목적과 어느 정도의 예술적 기교를 가지고 재료를 사용하기 때문이다. 갈대와 점토를 그릇으로, 돌을 무기로, 진흙을 오두

4) 민경우, 『디자인의 이해』, 미진사, 1997, pp.45-48.

막으로 변형시켰다. 조개껍데기, 뽕, 이빨, 나뭇잎이나 나무는 기능적이고 장식적인 사용을 위해 쓰여졌다. 산업사회에서는 금속을 정제하고, 유리를 만들고, 콘크리트로 형을 만들고, 공기·물·석유·가스의 화학적인 조성을 통하여 기구와 집을 위한 합성 플라스틱을 만들었다.

이러한 재료의 사용은 목적을 가지고 의식적인 노력을 한다는 점에서 근본적으로 디자인인 것이다. 디자인은 기술상의 문제들을 해결하고 새로운 요구들을 충족시키는 변화와 개선을 의미하며, 사람들의 예술적, 양적 또는 질적인 욕구와 실용적 욕구를 함께 만족시키는 고도의 기능을 수행하는 것이다.

3. 디자인의 의식과 행위

모든 인간의 행위는 궁극적으로 욕구를 만족시키기 위한 것이라고 할 수 있으며, 이 욕구 충족을 위해 자신이 가진 많은 것-특히 예술과 과학-을 조화시켜서 사용하려는 철학적 잠재력을 지닌, 복합적이고 계획적인 사고과정을 가질 때, 우리는 이것을 디자인 의식이라 하며, 이러한 의식에는 정서·지식·상상력 그리고 지능 등 모든 것이 작동한다. 또한 결정을 유도하기 위한 정신적·심리적 과정을 포함하며, 사회생활에 관한 유력한 사상들을 생생하게 표현하는 면이 내포되어 있다. 때문에 디자인은 사물이 지닌 설득성을 통하여 실제행동으로 이어지는 사고의 예술이라고도 불린다.

무계획하고 무관심한 상태에서부터 고도의 조직적 상태로 움직이게 하는 디자인 의식에 의해 일어나는 디자인 행위는 한마디로 선택하고, 정리하고, 질서 있게 하는 것이라고 할 수 있다. 디자인은 폭넓은 분야의 지식형태, 즉 과학에서 중요시되는 지식뿐만 아니라 상징적이고 은유적인 의미와 행동으로부터 파생된 직관적인 지식까지도 포함하며, 또한 사용된다. 진취적인 사고방식, 건설적인 상상력, 그리고 새로운 것에 대한 끊임없는 탐구심, 실현

능력 등이 요구된다.

4. 창조성

디자인 행위에서 가장 많이 언급되는 단어는 창조성(creativity)이다. 이것은 개인에게서나 사회에 있어서 새로운 아이디어를 갖고 놀랄만한 세계를 만드는 원천이다. 창조성은 전인격적인 두뇌활동의 산물로서 감수성(sensitivity), 상상력(imagination), 그리고 직관력(intuition)에서 비롯된다.

감수성은 인간이 신에게 가장 가까이 다가설 수 있는 영역이라고 한다. 상상력이 없다면 인간은 여느 동물과 다를 바가 없다. 감수성이 외계의 인상들을 다양하고 생생하게 보다 많이 받아들이는 것이라고 한다면, 상상력은 그것들이 유기적인 조화를 이룰 수 있도록 하는 것이다. 이것은 창의력을 작동시키는 촉매의 역할을 하는데, 꼭 창조로 연결되는 것만은 아니다. 왜냐하면 거기에는 자신의 상상을 실현시키는 적극적 행동과 그에 수반한 기술능력(technical proficiency)이 따라와 주어야 하기 때문이다.

직관력은 어떤 지식이나 현상을 편견·선입견 또는 의문의 제기없이 받아들여 즉각적으로 판단하는 것이다. 어떤 대상을 보았을 때 그것이 '좋다' 또는 '나쁘다'고 느끼는 것이 곧 직관의 작용이다. 모홀리 나기(L. Moholy-Nagy)는 직관이란 '과학적이며 기술적인 여러 가지 대안들 중에서 최선의 것을 선별하거나 그것을 새로운 방향으로 발전시키게 되는 실마리는 직관으로부터 비롯된다. 또한 기본적인 시각적 또는 가소적인 형태와 그것들이 갖는 본원적인 정신적·육체적 의미 등도 직관에 의해 좌우된다는 것이다' 라고 했다. 결국 직관력은 기술적인 한계와 구태의연한 디자인의 경향을 초월하여 창조적인 발전이 가능케 되는 기본적인 요소이다.

제 2 절 디자인의 이해

1. 디자인의 의미

디자인은 넓은 의미로는, 심적 계획(a mental plan)으로 우리들 정신 속에서 싹이 터서 실현으로 이끄는 계획 및 설계를 의미한다.

좁은 의미로는, 보다 사용하기 쉽고 안전하며, 아름답고 쾌적한 생활환경을 창조하는 조형 행위이며, 미술에 있어서의 계획(a plan in art)으로 특히 회화 제작에 있어서의 예비적인 스케치류를 의미하기도 한다.⁵⁾

디자인은 분명 독특하고 뛰어난 인간행위이다. 환경 속에서 보다 나은 삶을 위한 구체적 작업과 계획으로서, 모든 인간활동에 근거를 두고 이루어지며, 현실 세계의 문제를 풀어나가는 것을 지향한다. 디자인은 신비한 능력이 아니라 대부분 스스로 익혀야 하고 실습해야 하는 하나의 숙련이다. 때문에 디자인을 배우는 것은 언어를 배우는 것과 같다. 추론, 분석, 종합, 의사교환, 가치평가, 범주화, 미적 판단, 공감, 도덕적 판단 등과 같이 모호하고 정의될 수 없는 능력들을 광범위하게 통합하는 수련을 필요로 한다.

이렇듯 디자인은 항상 인간의 의식적인 노력이며, 그의 결과는 실체(實體)로서 구체화되어야 한다. 의미있는 것을 실체화하기 위해서 의도적으로 노력해 온 결과가 인간의 생활이며, 문명의 세계이기 때문에 생활의 실체, 문명의 실체가 곧 디자인의 세계임을 먼저 인식하지 않으면 안된다. 디자인은 인간생활의 실체를 떠나서는 논의할 수 없는 것이다.

5) 민경우, 전계서, pp.49-122.

2. 디자인의 영역

인간이 환경에 적응하기 위해 필요하여 만든 모든 인위적인 것⁶⁾은 디자인의 대상이다. 이렇게 광범위한 디자인 분야는 지금 각기 대상을 확대하며 상호침투하면서 전체로써 영역을 확대하고 있으며 우리는 그러한 물질적, 정신적 영향하에서 생활하고 있다고 할 수 있다. 이렇게 우리들의 생활양식을 구성하고 있는 수없이 많은 디자인이 어떤 기준에 의해서 분류되지 않고는, 이러한 여러 가지의 디자인이 가지고 있는 본질적인 성질을 파악하기가 힘들 것이다. 여기에서 기준이란 인간을 중심으로 한 인간의 생활 양태로서 인간과 자연과 사회와의 상관관계를 말한다.

여러 가지로 세분화된 디자인 분야를 인간과 관계를 갖는 요소와 연관시키면 다음의 세 가지 영역으로 집약된다(그림 2-1).

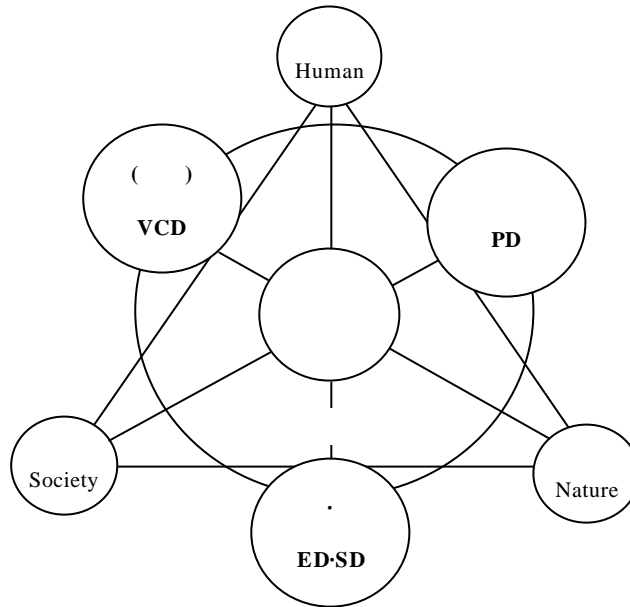
첫째는 인간과 자연과의 관계에서 형성되는 것으로, 인간이 자연에 적응해 나가기 위해 인간이 만들어내는 많은 물건들 가운데서도 사용하기 위해 만드는, 즉 도구를 창조하는 제품 디자인(product design) 분야이다.

둘째는 인간이 창조한 실체들이지만 사용가치를 갖는 도구 개념과는 구별되는 것으로, 직접 사용성을 갖지는 않지만 인간과 인간과의 관계, 즉 사회와의 교섭을 위하여 정보를 전달하기 위한 기능을 집약적으로 표현한 시각적인 실체를 창조하는 시각 디자인(visual communication design) 분야이다.

셋째는 인간이 사회와 자연과의 관계를 맺으며 살아가는 인간환경을 바람직하게 구축하는 생활터전에 관한 환경 디자인(environmental design) 분야이다.

6) 여기서의 의미는 인간환경 중에서 조형계를 말하는 것이며, 인간이 형태를 부여한 실체의 개념에 관한 모든 것을 의미한다.

<그림 2-1> 디자인의 분류



자료: 김민호, 전계서, p.7

1) 제품 디자인

인류는 고유의 창조적 사고와 행위를 발휘하여 도구를 변화시키고 사회를 발전시켰다. 인간은 점차 도구를 사용함으로써 축적된 경험에 의해 지혜가 향상되었고 기능과 미가 결합된 새로운 도구들을 계속 만들 수 있었다. 이러한 과정이 지속되면서 오늘날과 같은 고도의 과학 문명사회를 이룩했다. 따라서 인류의 역사는 창조력에 의해 인간이 만든 도구의 역사와 맥을 같이 하며, 자연에 대응키 위한 도구적 장비에 관한 것이 곧 제품 디자인의 영역에 해당된다.

제품 디자인은 제품의 심미성과 인간적 가치를 추구하는 디자인 활동이며, 대량생산되는 제품의 외형적 특질을 결정하는 종합적인 문화창조 활동

으로 생산, 판매, 사용 등 현대 산업사회 시스템과 밀접한 관련을 맺고 있는 폭넓은 분야이다. 따라서 제품 디자인은 기능적으로 완벽하며, 형태가 아름답고, 가격이 합리적인 제품과 제품 시스템을 창조하여 인간생활의 질적 향상을 도모하고 환경을 개선하는 것을 목표로 한다.

2) 시각 디자인

시각 디자인은 단순히 미적 가치가 있는 것만을 추구하는 것이 아니라, 오히려 감각에 소구하는 형식을 통해서 보다 높은 심리작용을 이용하는 감화 형식이기 때문에, 그리고 대부분의 정보가 시각을 통해서 전달 (communication)되는 것이기 때문에 현대에 와서 시각 디자인은 그 어원에 관계없이 확대하여 시각전달 디자인이라고도 말한다.

오늘날 시각 디자인은 과학에 힘입은 매체 발달로 그 영역이 인쇄에서 영상으로까지 확대되고 있다. 또한 물리적인 사물의 실체보다는 더욱 전문화 되고 다양한 종류의 지식을 다루기 위하여 수많은 시각전달 체계를 이용한다.

3) 환경 디자인

환경은 인간이 생활하는데 필요 불가결한 것으로서 인간과 환경은 모든 장소(지방, 국토, 대륙, 해양, 세계, 우주)의 시간과 공간에서, 그리고 인간 이외의 생태계에서 서로 밀접한 관계를 갖는다. 그래서 환경 디자인은 생태계 속에서 일어나는 변화에 대해서 정확한 형과 배치를 지배하는 과정 (process)이라고 말할 수 있다.

즉 작은 규모에서 큰 규모에 이르기까지 생태계 속에서 일어나는 환경의 상이(相異)와 변화에 대해서 종합적으로 정확하게 읽고 통제하는 것이다. 그

러므로 환경 디자인은 건축, 조경, 도시계획, 기타 수많은 환경에 관계되는 여러 전문 분야간의 유대에 의해서 쾌적한 삶, 인간다운 생활을 영위할 수 있는 환경을 창조, 정비하는 종합적인 계획이다.

환경에 대한 기본적인 고려는 인간이 살아가는 삶의 공간이기 때문에 인위적인 유기체로서 통합 디자인의 개념으로 받아들여져야 하며, 모든 디자인이 재구성되어 환경으로 통합되어야 한다는 데 그 특징이 있다.

3. 디자인 원리

미를 구성한다는 것은 모든 매개요소를 상호 조화시키는 것, 또는 통일체를 창조하는 것이기도 하다. 이러한 일은 누구나 즐길 수 있는 일로서 창작의도를 내포하고 있으며, 개개인의 표현양식은 서로 다르더라도 객관성이 있는 미에 대한 항상성(恒常性)은 내재하고 있다. 그러므로 디자이너 또한 이러한 객관적 미의 원리에 대해 알 필요가 있다.⁷⁾

디자인 원리란 어떤 실체를 형성하기 위하여 그것이 이루어져야 할 각 부분(요소)들을 유기적(질서)으로 통일하기 위한 구조적 계획이다. 즉 디자인 요소들이 어떤 특정한 효과를 성취하기 위하여 어떻게 결합되어야만 하는가를 결정하는 하나의 연관법칙이거나 또는 구성계획이라 할 수 있다. 이러한 원리를 통하여 요소들은 의미있는 상호관계를 가지게 된다.

고대 이집트 및 그리스 이래 많은 미적 형식원리가 제시되었으며 근대의 미학자들에 의해 대략 정리되었다. 본래 미학상의 개념이었지만 오늘날에는 많은 예술 분야에서도 사용되는 원리로서 조화, 비례, 균형, 율동 등이 있다. 그러나 이러한 원리들은 독립적으로 나타나는 것이 아니고, 상호유기적인 관계를 갖고 항상 총체적으로 나타나는 것이다.

7) 민경우, 전계서, pp.198-199.

디자이너는 의식적인 생각을 가지고 이러한 디자인 원리에 대해 숙고해야 하며, 이러한 것들의 범위 안에서 작업을 해야 하고, 그의 진행을 구체적으로 실체화시켜 보여주어야 한다. 왜냐하면 모든 효과적인 디자인은 이러한 원리들이 어떻게 사용되고, 혹은 반대로 원리들을 깨뜨려서 전혀 새로운 효과를 창조한 것에 대한 질서정연한 과정의 편린을 보여줌으로써 그 당위성을 입증할 수 있어야 하기 때문이다. 이렇듯 디자인은 조직적인 과정이다.

제 3 절 디자인 교육의 목표

1. 디자인 교육의 목표

고대 그리스의 사상에는 인간의 제 능력의 조화와 완성을 바라는 이른바 유토피아라는 인간 형성의 한 이상형이 있어서 이것이 근대에 이르기까지 인간성을 구현시키기 위한 근거가 되어 있었다.⁸⁾

즉, 교육활동의 목표로서의 인간성 발전이 곧 감정표현의 교육 창조력의 육성, 개성의 확립을 통하여 성취되는 것이라고 가정한다면 디자인 교육과의 관계는 더욱 명확해진다. 그러나 디자인 교육은 그 본질이 지식이나 기능을 포함한 미적 정서와 실용성이다. 즉, 일반 학문적 교과는 지적 전달에 그 학문적 요체가 있지만 디자인 교육은 감성적 직관에 그 요체가 있다는 점에서 근본적으로 다르다. 또한 정서 교과는 독특한 정서 방법에 의해서 감각적으로 현상학적으로 체험되어야 한다는 특수한 길이 있고, 디자인 교육은 특히 조형적 정서와 실용성 경험이라는 별도의 길이 있는 것이다. 따라서 교육학의 보편적 방법이나 형식적인 일반수업 모델에 의한 디자인 교육은 효과적인 디자인 교육을 기대할 수 없다.

8) 대학 미술교재 편찬위원회, 『미술개론』, 서울: 학문사, 1990, p.298.

따라서 창조성 육성에 있어서 창조자로서의 개체의 주체성과 개성을 자각 시키는 한편 그것을 확립할 수 있는 훈련도 아울러 요망된다. 그러므로 조형과 감상활동은 인간의 최대 기쁨과 폭 넓은 길을 체험하도록 하는 목표를 지니고 있다.⁹⁾ 미술이라는 일반교과의 문제, 교육이라는 이론적 근거, 또한 창조성과 연결되는 제반의 소재들 등이 통합적으로 이루어질 때, 디자인 교육도 창조성을 바탕으로 하여 이루어지게 될 것이며 디자인 교육의 본래 목표인 생활의 미술에서 차원 높은 가치가 포함된 디자인 제품이 개발될 수 있는 기초 교육이 될 수 있다. 디자인에서 창조와 가치는 바로 교육의 잠재 가능성과 가변성 및 진보적 변화와 통한다. 따라서 창조는 변화이며 그러한 변화가 디자인 교육의 결과로 나타날 수 있도록 교육의 과정과 수업의 기술은 끝없이 연구되고 개발되어야 한다.¹⁰⁾

2. 디자인 교육의 특성

디자인 교육은 자신의 생각이나 감정을 체계적인 시각 형태를 통해 표현하고, 그 아름다움을 보고 느끼고 생각하는 창작과 감상 등의 다양한 활동을 통하여 표현 및 감상 능력을 기르고, 창조성을 개발하여, 정서를 함양하는 것이다.

따라서 중등학교(중·고등학교)의 디자인 교육은 체계적인 시각 경험을 통한 미적 가치와 특성을 이해하도록 하고, 보다 적극적인 자세로 주변 환경 및 생활을 인식하여 디자인의 역할을 이해하도록 하며, 개성적이고 창의적으로 표현할 수 있는 능력과 자신감을 가지도록 해야 한다. 또한 디자인 제품의 미적 가치를 이해하고 판단할 수 있는 능력과 디자인의 역사적인 지식을 바탕으로 디자인을 이해하고 존중하며 애호할 수 있는 태도를 길러 주

9) 대학미술교재변천, 전계서, p.299

10) 전제성, 전계서, pp.9-10.

어야 하는 것이다.

일반적으로 디자인을 말할 때, 넓은 의미로는 '심적 계획'(a mental plan)을, 좁은 의미로는 보다 사용하기 쉽고 안전하며, 아름답고, 쾌적한 생활환경을 창조하는 조형 행위를 의미한다. 여기서 '심적 계획'(a mental plan)이란 우리들 정신 속에서 싹이 터서 실현으로 이끄는 계획 및 설계를 말한다. 또한 과거의 소극적인 의미로 '미술에 있어서의 계획'(a plan in art)을 의미하기도 하고, 사전적 의미로는 '계획' 혹은 '설계'의 뜻으로 쓰이기도 하는데, 이는 디자인 교육의 방향설정이나 디자인 자체의 특성을 단편적으로 잘 나타내주고 있다. 물론 현대디자인은 사회의 발전과 병행하여 매우 복잡하고 다양한 의미를 지닌다. 하지만 전술한 의미들에서 미루어 짐작할 수 있듯이, 디자인 교육의 특성은 '인간의 계획적인 변화'라는 교육의 목표와 디자인의 본질적 특성을 이해하고 효과적으로 결합하는 데에서 출발해야 한다고 할 수 있다.

디자인은 하나하나의 구체적인 목적을 위한 계획 및 시행과정이므로, 그것이 필요한 실제의 상황에 따라서 여러 가지 조건이 요구되나, 디자인의 일반적 특성 및 조건으로는 ①합목적성 ②심미성 ③경제성 ④독창성의 네 가지를 들 수 있다. 또한 다음은 현행 6차 교육과정상의 압축된 미술교과 특성인데, 그 형식면에서는 조형성을, 그 형식이 담겨지는 내용 면에서는 창의성을, 그리고 그러한 내용과 형식이 감상된다는 면에서 정서성을 들고 있으며, 미술 교육의 범주 속에 디자인 교육부분이 포함되어 있다.

- ① 조형성 : 미술의 행위의 기쁨으로 형태를 낳게 하는 기본적 행위로 미술교육은 조직적 활동을 통해 미의식을 심화시키고 미적 감동을 느끼게 하며, 조형의 질서를 알게 해 준다.
- ② 창의성 : 잠재적인 감정을 최대한 밖으로 표출함으로써 나타나는 것으로 미술교육은 자기만의 새로운 독창적인 표현, 즉 창의적인 사고

의 창조적인 표현을 무엇보다도 존중하고 그것을 기본적인 성격으로 한다.

③ 정서성 : 미적인 체험 활동을 통해 길러진다.

따라서 디자인 교육은 이러한 미술교과의 특성을 바탕으로 하여 디자인의 특성 및 조건이 고려된 '심적 계획'(a mental plan)의 차원에서 그 성격이 나타나야 하며, 디자인 교과과정(수업내용) 역시 디자인만이 갖는 특수성이 고려된 단계별 지도가 필요하다.

3. 디자인 교육의 역할¹¹⁾

디자인 교육은 궁극적으로 인간의 조형생활과 관련하여 그 생산과 유통, 그것을 향유하는 올바른 방향과 방법을 교육하는 것이다. 이는 개인의 창의력 함양, 감성의 순화 내지 잠재력 향상이라는 예술 교육적 성격을 넘어서 인간을 둘러싼 모든 조형 환경의 창조와 개선 그리고 수용 과정에 직접 참여케 하는 실용적이며 적극적인 교육이라고 할 수 있다.

현재의 국내의 고등학교 디자인 교육은 제도상 첫째, 전문 기능인을 양성하는 전문교육과 둘째, 일반 교육으로서 조형감각의 육성과 그 표현을 통한 창의력 양성을 목적으로 행해지는 교육으로 분류되며 전자는 실업계 고등학교에서 후자는 초·중·고등학교의 미술과 과정에서 이루어지고 있다.

디자인 교육이 교육적 측면으로 기여할 수 있는 가능성은 '디자인을 기초로 한 교육과정'의 운영에서 찾아볼 수 있다. 디자인은 인간, 가치, 자원, 환경, 사용에 대한 총체적 사고를 필요로 한다. 따라서 학생들은 디자인을 기초로 한 교육과정에서 자신의 생각을 표현하고 커뮤니케이션 하는데 도움을 주는 예술, 이를 발전시키는 기술, 그리고 결과물이나 기능성을 평가하기 위

11) 한국직업능력개발원, 『한국디자인 교육의 실태조사연구』, 1998, pp.13-15.

하여 사용되는 과학을 총체적으로 이해하고 활용할 수 있는 지혜를 습득할 수 있게 된다. 이는 경험적으로 정보를 선별하고 조정할 수 있는 능동적 태도를 가진다는 점에서 전통적 교육과 차이를 보인다.

장래 우수한 디자인 개발에 요구되는 자질은 창의적인 사고력을 바탕으로 실업계 디자인 교육뿐만 아니라 초·중·고등학교의 일반교육 과정에서부터 개발되어야 할 것이다.

제 3 장 디자인 교육과정의 분석

제 1 절 고등학교 미술과 교육과정 구성의 방향과 목표

1. 구성의 방향

현행 고등학교 교육과정 구성의 방침¹²⁾에서는 1) 건강한 사람, 2) 자주적인 사람, 3) 창의적인 사람, 4) 도덕적인 사람 등 4개항을 제시함으로써 육성하여야 할 인간상의 기본방향을 명시하였다.

그리고, 단위배당기준¹³⁾에서는 <표 3-1>에서 볼 수 있듯이 '미술 1'을 윤리, 국어, 한문, 수학, 사회, 과학, 체육, 교련, 음악, 실업, 가정, 외국어, 교양과 함께 보통교과의 공통 필수과목으로 하여 4단위를 이수토록 편제하고 보통교과 과정별 필수과목에 여타 52과목과 함께 4단위의 '미술 2'를 두고 있다. '미술 2'는 전문교과 중 예술에 관한 교과 내에 소묘, 미술이론, 미술사, 회화, 조소, 디자인, 서예, 미술일반 등 8개 과목을 제시하고 선택하게 하였다. 여기서 보통교과에는 고등학교의 모든 학생이 이수하는 공통 필수 과목과 각 과정에 맞게 이수하는 과정별 필수과목 및 선택과목을 두고 있는데 공통 필수과목은 시·도 교육청이 편성하며, 과정별 선택과목은 과정별 선택과목에서 제외된 교과목 중 8단위에 한해 각 학교가 선택하게 하고 있다.

12) 교육부, 『고등학교 교육과정(1)』, 서울: 교육부, 1992, pp.1-2.

13) 『고등학교 미술과 교육과정 해설』, 전계서, pp.12-20.

이와 함께 미술과 교육과정 구성의 배경¹⁴⁾은 다음과 같이 제시하고 있다.

1) 전인교육의 강조

미술과 교육은 미술과 전문가를 육성하는 것이 아니라, 조형 활동을 통해서 정서와 감성을 지닌 심미적이고 창조적인 인간을 육성하고자 하는 전인 교육적인 측면에 그 목표를 두고 있다.

2) 지역사회 및 전통 미술문화의 강조

교육의 민주화와 지방화 시대에 즈음하여 지역사회 및 주민들의 요구를 반영해야 한다. 지역의 특성을 고려하여 학습 내용을 재구성하고 지도할 수 있는 융통성을 제공함으로써 지역 사회 미술 문화 건설에도 기여해야 하며 전통의 바탕 위에 현대의 새로운 문화와 변화 등을 창의적이고 신축성있게 받아들여 우리 나라의 미술 문화를 발전시켜 나갈 수 있는 미래 지향적인 인간을 육성해야 할 필요가 있다.

14) 상계서, pp.34-37.

<표 3-1> 고등학교 보통교과 단위배당 기준

| 교 과 | 공통 필수 과목 | 과정별 필수 과목 | 과정별 선택 과목 |
|----------------|--------------------|--|--|
| 1. 윤 리 | 윤 리(6) | | 과정별 필수 과목에서 제외 된 교과목 중 에서 선택(8) |
| 2. 국 어 | 국 어(10) | 화법(4), 독서(4), 작문(6) 문법(4), 문학(8) | |
| 3. 한 문 | | 한문 I (6), 한문 II (4) | |
| 4. 수 학 | 공통 수학(8) | 수학 I (10), 수학 II (10) 실용 수학(8) | |
| 5. 사 회 | 공통 사회(8) 국 사(6) | 정치(4), 경제(4) 사회·문화(4), 세계사(6) 세계 지리(6) | |
| 6. 과 학 | 공통 과학(8) | 물리 I (4), 물리 II (8) 화학 I (4), 화학 II (8) 생물 I (4), 생물 II (8) 지구과학 I (4), 지구과학 II (8) | |
| 7. 체 육 | 체 육 I (8) | 체육 II (6) | |
| 8. 교 련 | | 교련(6) | |
| 9. 음 악 | 음 악 I (4) | 음악 II (4) | |
| 10. 미 술 | 미 술 I (4) | 미술 II (4) | |
| 11. 실 업 가 정 | | 기술(8), 가정(8), 농업(6) 공업(6), 상업(6), 수산업(6) 가사(6), 정보산업(6) 진로·직업(6) | |

| 교 과 | 공통 필수 과목 | 과정별 필수 과목 | 과정별 선택 과목 |
|-------------|-------------------------------|--|---|
| 12 외국어 | 공통 영어(8) | 영어 I (8), 영어 II (8) 영어독해(6), 영어회화(6) 실무영어(6) 독일어 I (6), 독일어 II (6) 프랑스어 I (6), 프랑스어 II (6) 에스파냐어 I (6) 에스파냐어 II (6) 중국어 I (6), 중국어 II (6) 일본어 I (6), 일본어 II (6) 러시아어 I (6), 러시아어 II (6) | |
| 13 교양 선택 | | | 철학, 논리학, 심리학, 교육학, 생활 경제, 종교, 환경과학, 기타 중에서 선택(4) |
| 이수단위 | 70 | 106 | 12 |
| 특별 활동 | 학급활동 · 클럽활동(12) 단체활동(4) | | |

자료: 교육부, 고등학교 미술과 교육과정 해설, 서울: 교육부, 1992, pp.13-14

3) 현장에서의 요구 반영

첫째, 교과목표는 구체화되어야 한다. 둘째, 내용의 제시 방식을 구체적으로 제시해야 한다. 셋째, 내용 수준은 현행대로 한다. 넷째, 디자인의 내용은 좀더 체계화되어야 한다. 다섯째, 감상 내용이 확대되어야 한다. 여섯째, 지도 및 평가상의 유의점은 구체화되어야 한다.

4) 현대 미술교육의 흐름 반영

NAEA가 제안한 통합된 연속적인 교수 프로그램으로서 미술교육의 흐름과 외국의 교육과정을 비교 연구하였다.

이에 따라 개선한 미술과 교육과정의 구성 방향은 첫째, 전인교육의 목적을 달성하기 위하여 감성, 창조, 개성 교육을 더욱 강조한다. 둘째, 미술과 생활의 밀접한 관련 속에서 감성적 체험을 강조하고 아울러, 미술을 이해하고 주변 환경에 대한 관심과 개선 의지를 가지도록 한다. 셋째, 중학교와의 연계성을 살리면서 전문적인 미술내용의 체계를 이해하도록 구성한다. 넷째, 미술과 교육 내용을 보다 구체화·체계화한다. 다섯째, 미적 감성을 계발하고 미적 가치관을 정립하기 위해 표현 활동과의 연계성을 살린 감상 지도에 유의한다. 여섯째, 전통 미술지도를 강조하며, 지역 사회의 전통 미술에도 관심을 가지도록 한다. 일곱째, 지도 방법이나 평가에 대한 구체적인 안내나 제시를 통하여 현장에서의 운영에 실제적인 도움을 줄 수 있도록 한다.

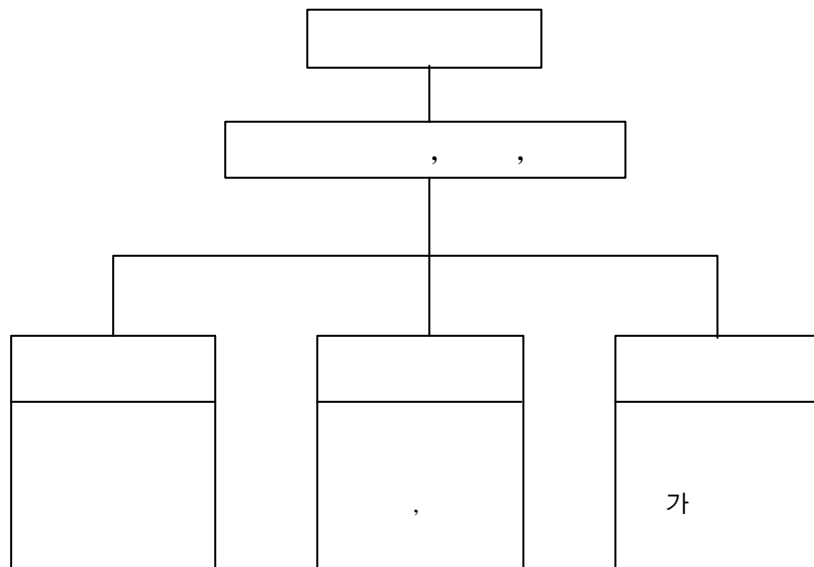
2. 교과목표

고등학교 미술과 과정에서 제시한 교과목표는 <그림 3-1>에서 볼 수 있듯이 “조형활동의 경험을 통하여 표현 및 감상 능력을 기르고, 창조성을 계

발하여, 정서를 함양하게 한다.”¹⁵⁾고 강조하고 있다. 이것은 미적 체험 활동, 표현 활동, 감상 활동에 모두 관련된 총괄 목표로, 교과 내용과 관련된 4개 항의 하부 목표를 다음과 같이 상세화하여 학교급별의 수준을 두어 제시하고 있다.

- (1) 생활속에서 아름다움을 발견할 수 있는 미적 지각능력과 태도를 기르게 한다.
- (2) 자기의 느낌과 생각을 독창적으로 나타낼 수 있는 능력을 기르게 한다.
- (3) 여러 가지 재료 및 용구의 특성을 살려, 독창적으로 활용할 수 있는 능력을 기르게 한다.
- (4) 미술품의 가치를 판단하고, 다양한 미술문화를 이해하는 능력과 존중하는 태도를 기르게 한다.

<그림 3-1> 미술과 목표 체계표



15) 『고등학교 미술과 교육과정 해설』, 전계서, pp.64-65.

제 2 절 고등학교 디자인교육의 지도 내용

교육과정에서 내용은 결국 학문이자 교과이며 이를 다른 측면에서 보면 경험이므로 교육이 그 자체로서 의미를 가지기 위해 내용이 목표보다 우선 되어야 한다.¹⁶⁾ 현재 우리나라 고등학교 미술과에서 가르치고 있는 디자인 교육에 대해 알아보기 위해 본 연구에서는 1992년부터 공시되어 1996년부터 시행하고 있는 제 6차 교육과정을 분석의 대상으로 삼았다.

제 6차 교육과정에서는 앞에서 기술한 미술과의 목표를 실현하기 위하여 <표 3-2>과 같은 내용체계를 제시하고 있다.

<표 3-2>에서 알 수 있듯이 미술과의 교육내용은 크게 미적 체험 활동과 표현 활동으로 구분되어 디자인은 회화, 조소, 서예 등과 함께 창작 활동을 담당하는 표현 활동에 속해 있다.

고등학교 미술과 교육과정에서는 “실생활에 활용될 수 있는 미술의 분야로서 디자인은 종류가 너무나 다양하고 그 분류 또한 논란이 많은 영역”이라며 기초적인 평면, 입체, 공간 디자인 정도를 경험하는 수준에서의 디자인의 내용을 다음과 같이 제시하고 있다.¹⁷⁾

(가) 시각전달과 환경에 필요한 것 등을 주제에 맞게 구성하여 독창적으로 표현한다.

- ① 목적과 기능을 생각하고, 평면적, 입체적, 공간적 조형미를 살려 나타내기
- ② 여러 가지 재료와 용구의 특성을 이해하고, 그 활용법을 생각하여 나타내기

16) 이홍우, 『교육과정 탐구』, 서울: 박영사, 1977, p.68.

17) 상계서, p.92.

(나) 여러 가지 생활 용품을 주제에 맞게 구상하여 독창적으로 표현한다.

① 목적과 기능을 생각하고, 평면적, 입체적, 공간적 조형미를 살려 나타내기

② 여러 가지 재료와 용구의 특성을 이해하고, 그 활용법을 생각하여 나타내기

이상을 통해 고찰할 수 있는 것은 목적과 기능을 생각하여 독창적으로 표현하는데 중점을 두었으며, (가)항에서는 시각 전달 디자인, 환경 디자인과 관련된 내용을, (나)항에서는 제품디자인, 공업디자인, 공예 등을 포괄하는 내용으로 제시하고 있다.

<표 3-2> 미술과 내용 체계표

| 영역 | 내용 | |
|--------|---|---|
| 미술과 생활 | · 생활속에서 여러 가지 형태의 특징을 발견하고, 미적 가치를 이해한다. | · 자연 및 조형미 발견하기 · 대상의 특징을 발견하고 이해하기 |
| | · 미술과 생활의 관계를 이해하고, 그 중요성을 인식한다. | · 생활 속에서 미술의 역할 이해하기 · 우리 문화와 미술의 관계 이해하기 |
| 회화 | · 대상을 관찰하여 여러 가지 특징을 독창적으로 표현한다. | · 여러 가지 조형 요소와 원리, 표현 방법 등을 생각하여 나타내기 |
| | · 경험한 것, 생각한 것의 느낌과 상상 등의 주제를 독창적으로 표현한다. | · 여러 가지 재료와 용구의 특성을 이해하고, 그 활용법을 생각하여 나타내기 |
| 조소 | · 대상을 관찰하여 여러 가지 특징을 독창적으로 표현한다. | · 여러 가지 조형 요소와 원리, 표현 방법 등을 생각하여 나타내기 |
| | · 경험한 것, 생각한 것의 느낌과 상상 등의 주제를 독창적으로 표현한다. | · 여러 가지 재료와 용구의 특성을 이해하고, 그 활용법을 생각하여 나타내기 |
| 디자인 | · 시각 전달과 환경에 필요한 것 등을 주제에 맞게 구상하여 독창적으로 표현한다. | · 목적과 기능을 생각하고, 평면적, 입체적, 공간적 조형미를 살려 나타내기 |
| | · 여러 가지 생활 용품을 주제에 맞게 구상하여 독창적으로 표현한다. | · 여러 가지 재료와 특성을 이해하고, 그 활용법을 생각하여 나타내기 |
| 서예 | · 한글, 한문의 서법을 익혀서 표현한다. | · 여러 가지 서체의 특징이 나타나게 쓰기 |
| | · 한글, 한문 전각의 특성을 익혀서 표현한다. | · 재료와 용구의 특성을 알고 쓰기 · 음각, 양각의 특징을 살려 새기기 · 재료와 용구의 특성을 알고 새기기 |
| 감상 | · 작품의 미적 가치를 이해하고 존중한다. | · 우리나라 미술의 시대별, 양식별 특성 이해하기 |
| | · 다양한 미술 문화의 변천과 특성을 이해한다. | · 다른 나라 미술의 시대별, 양식별 특성 이해하기 |

자료: 교육부, 전계서, pp.87-88.

이제까지와는 달리 제 6차 교육과정에서는 미술과 교육내용의 틀을 미적 체험 활동과 표현 활동으로 구분하고 있다. 우리나라에서는 제 4차 교육과정부터 표현활동을 통하여 표현, 감상능력을 기르고 창조성 계발과 정서함양을 목표로 하고 있는데 전인교육을 목표로 하는 교육과정은 그 내용이 다양하여야 하며 조직적인 연구를 바탕으로 계획적이고 지속적인 변화 가능성을 가지고 있어야 한다. 교육을 한다는 전제는 교육 전과 교육 후의 차이가 있다는 것이며 그 차이는 학습자에게 유익한 것이라는 점을 전제로 하고 있다.¹⁸⁾

이러한 관점에서 볼 때, 현재 교육과정에서의 디자인 교육은 다음과 같은 문제점을 가지고 있다.

첫째, 영역구분이 애매하다. 고등학교의 디자인은 시각디자인, 환경디자인, 제품디자인, 공업디자인, 공예분야를 포함하여 하나의 영역으로 구성하였기 때문에 각 분야의 개념을 뚜렷이 할 필요가 있다. 또한 시각디자인과 환경디자인을 (가)항으로 묶고 제품디자인, 공업디자인, 공예를 (나)항으로 묶어 포괄하는 내용으로 제시하고 있으나 (가)항과 (나)항이 똑같은 내용의 제시로 영역을 나누어 구분하고자 하는 의미가 없어진다고 할 수 있다.¹⁹⁾

둘째, 과정의 중요성이 배제되어 있다. 디자인에 모든 학습은 사전 조사, 분석 또는 통합, 발전이라는 과정을 통해서 기술적, 기능적, 미적, 경제적 측면에서 주어진 문제를 가장 효과적으로 해결해 가는 학습이 되어야 하기 때문에 디자인을 하는 이유와 목적을 사전에 분명히 설정하도록 해야 한다. 문제의 정확한 분석, 적절한 재료, 기능적 형태의 연구 등, 개인의 창의력이 항상 합리적인 디자인의 기초가 되어지도록 지도되어야 한다.²⁰⁾

18) 김민호, 『고등학교 디자인교육의 개선 방안 연구』, 상지대학교 교육대학원 석사학위논문, 1997, pp.22-24.

19) 김연선, 『미술교육과정의 내용구성에 관한 연구』, 서울: 서울대학교 대학원 석사학위논문, 1995, p.27.

20) 허명자, 『고등학교 미술과 교육과정의 비교』, 서울: 숙명여자대학교 교육대학

셋째, 학습자가 자신의 적성이나 흥미에 따라 더욱 심화된 디자인교육을 받을 수 있는 기회가 없다. 현행 교육과정의 디자인영역은 실생활에 활용할 수 있는 미술의 한 분야로 기초적인 경험을 하는 수준에서의 제시에 그치고 있을 뿐 디자인을 더욱 깊이 있게 배우고자 하는 학습자의 욕구를 충족시킬 수 없다는 한계를 안고 있다.

제 3 절 국외 디자인 교육과정의 분석

한국보다 디자인 수준이 훨씬 앞서있는 영국이 초·중·고등교육 시간의 10%를 디자인교육에 할애하고 있으며, 미국도 <디자인을 기초로 한 교육; K-12 프로그램>을 시작하였다. 우리 나라의 경우 디자인교육이 초·중등학교의 미술시간에서 부분적으로 다루어지고 있으나, 교육의 양도 절대적으로 부족할 뿐 아니라 내용 면에서도 공예적 특성을 지닌 교육에 그치고 있어 디자인의 개념에 대한 이해는 물론이고 창조성 훈련의 결여 등 교육의 질이 크게 떨어진 다. 또한 교사를 위한 디자인 재교육 프로그램의 결여, 교육매체와 학습재료의 부족 등 열악한 교육환경은 디자인 교육이 전혀 이루어지지 않고 있는 것으로 간주해야할 실정이다. 따라서 영국이나 미국과 같이 초·중·고등 교과과정에 디자인과목을 설치하고, 이에 따른 교재의 개발 등을 서둘러야 할 것이다.²¹⁾

원 석사학위논문, 1986, p.32.

21) 천호선, 『디자인산업 진흥정책 연구』, 중앙대학교 예술대학원 석사학위논문, 1998, pp.94-95.

1. 영국의 경우

1987년 '제 2차 디자인 세미나'에서 디자인 교육과 경영의 중요성을 중점적으로 협의, <디자인 지원계획>을 <디자인 후원, Support for Design> 정책으로 바꾸어 21세기 미래산업을 지지하는 새로운 학문분야로서 디자인 경제학(Design Economics)을 구축하고, 디자인 교육 프로그램을 확대하였다.

이에 따라 디자인협의회는 <디자인과 초등교육>이라는 보고서를 통하여 초·중·고등 교육기관에서의 디자인교육은 디자인에 대한 새로운 개념을 소개, 교육시키기보다는 일상의 교육환경 속에서 학생들이 디자인을 이해하고 디자인할 수 있는 능력을 개발하는 '디자인에 관련된 행위'에 관심을 두어야 한다고 강조하였으며, 영국 정부는 5세-16세 학생들의 국정교과과정에 '디자인과 기술'이라는 과목을 포함시키고 학교시간표의 약 10%를 배정하였다.

다음은 영국 디자인 협의회가 1987년에 <디자인과 초등학교>이라는 보고서에서 제시한 '디자인과 기술'교과목의 목표 설정이다.²²⁾

- 학생들에게 21세기에 필요로 하는 삶의 기술을 제공한다.
- 삶의 질을 향상시키고 부를 창출해 내기 위해 요구되는 지식과 기술을 제공한다.
- 아는 것과 행하는 것간에 균형된 교육을 이루기 위해 디자인과 기술적 능력을 개발한다.
- 학생들이 공부하고 노는 과정에서 디자인하고 만드는 경험을 쌓고, 자신들의 환경을 즐길 수 있는 방법을 제공한다.
- 학생들이 성인의 삶의 타당성을 이해할 수 있는 상황과 경험을 제공함으로써 학습 동기를 유발한다.

22) 권은숙, 『변화하는 세계를 위한 교육(3)』, 월간디자인, 1998.2., pp.157-158.

- 학생들이 소비사회에서 필요로 하는 주요 기술을 개발하고, 환경을 만들어 가는데 사용되는 민주적 과정에 참여하도록 돕는다.
- 생산의 경제성을 이해하는 경영인, 정치가 및 일반인에 의해 잘 교육받은 디자이너들이 지원받는 국가를 만들 수 있도록 돕는다.

이러한 영국의 교육과정은 우리 나라나 일본처럼 어떤 틀이나 규격 또는 기준을 놓고 맞춰 가는 일은 전혀 없고 일상적인 일에 더 많은 상상이나 흥미를 갖게 해 주는 교육 프로그램으로 학생들의 흥미를 자극하도록 연구되어 지고 있다. 또, 학년이 높아갈수록 전문가를 초청해서 학생들과 직접 토론하며 실제 학습 기회를 넓혀 주며 전문 분야에 따라 수시로 강사를 교체하여 수업하는 것이 특징이다.

2. 미국의 경우

연방예술진흥기금과 미국산업디자이너협회는 1988년 필라델피아 미술대학의 <디자인을 기초로 한 교육: K-12 프로그램>개발을 지원하였다. K-12 프로그램은 영국에서 체계화된 초·중·고등학교의 디자인 교육을 도입하여, 유치원에서 고등학교 3학년까지의 일반교육과정에 디자인교육을 적용하기 위한 것으로서 다음과 같은 교육내용을 중심으로 구성되어 활발히 진행되고 있다:

- 교사들을 위한 여름학교를 개설, 디자인의 개념과 기술을 소개한다.
- ‘디자인을 기초로 한 교육’을 위한 교재를 개발, 출판한다.
- ‘디자인을 기초로 한 교육’을 위한 교사들의 정보교류센터를 만든다.
- ‘디자인을 기초로 한 교육’의 실천 모델을 개발, 각 학교의 디자인교육에 대한 이해를 도모함으로써 교육효과를 증대시키는 촉매제 역할을 한다.

- 대학교에 디자인 교육강좌를 개설하여, 학생들이 교과학습의 경험을 개발하고 실행하는 프로그램으로 발전시킨다.²³⁾

이러한 교육내용을 중심으로 해서, 정부의 일괄적 통제보다 학생과 교사의 자율권을 상당히 존중하는 편이다. 따라서 각 학교가 인문계고등학교와 실업계고등학교의 구분없이 학생들의 계열선택의 폭이 넓고 학생들도 과목선택을 자유로이 할 수 있어 학생들의 자율성을 최대한 존중해주고 있으며, 교사들에게도 정부에서 내려오는 지침이 있긴 하지만 교사 자신에게 교육의 범위와 평가의 재량권을 폭 넓게 인정하기 때문에 계열의 확실한 구분보다 대학진학에 필요한 최소한의 과목이수와 교양함양을 기르고 학생자율에 의한 전문성 향상을 목표로 한다.

캘리포니아주의 경우 인문계 고등학교와 실업계 고등학교의 구분이나 예술 고등학교의 구분이 별도로 있는 경우가 거의 없다. 한 학교 내에 여러 선택 과목을 제공한 후 (우리 나라의 종합고등학교와 비슷한 형태이다) 어떤 선택 과목을 많이 이수하느냐에 따라 학생의 계열이 나누어진다. 모든 학생들은 공통필수과목을 이수해야 할 뿐, 자기의 능력이나 진로에 따라 인문계열 과목을 많이 선택하게 되면 인문계열이 되고, 또 실업계열과목을 많이 선택하게 되면 실업계열이 되기도 한다. 참고로, 캘리포니아 주의 대부분의 고등학교는 220단위를 이수해야 졸업을 할 수 있는데 그 중 약 ⅓에 해당하는 155단위가 공통 필수 과목이고, 나머지 약 ⅔에 해당하는 65단위만이 선택과목이다. 여기서 말하는 공통필수과목이란 교과목의 이름이라기보다는 교과관련영역이라 할 수 있으며, 그 영역 내에서 설정된 여러 과목들 중에서 구체적으로 어떤 과목을 이수할 것이냐는 대부분 학생들의 선택에 달려 있다. 이 때 교육여건이 좋은 학교일수록 다양한 과목을 개설하여 학생의 선택 폭을 넓혀 주는 것이 일반적이다.

23) 권은숙, 『변화하는 세계를 위한 디자인교육(4)』, 월간디자인, 1998.3., p.158.

우리 나라의 경우에는 고등학교에 입학하면서 계열이 결정되기 때문에 학생들은 한번의 선택으로 자신의 계열을 결정할 수밖에 없다. 또한 미국의 경우처럼 교사 자신에게 교육의 범위와 평가의 재량권이 주어지는 것이 아니고 교육부와 시·도교육청의 교육과정에 의하여 수업이 이루어진다.²⁴⁾

우리나라도 7차 교육과정에서부터 10년간의 '국민공통 기본교육과정'을 도입하고자 하는 것과 같이, 고등학교 자체를 계열별로 구분하기보다는 학생들이 선택할 수 있는 교과목의 성격에 따라 계열을 구별할 수 있도록 함으로써, 개별 학생이 원하기만 하면 언제든지 필요한 과목을 이수함으로써 자신의 계열을 변경할 수 있도록 하는 것이 바람직할 것이다. 이를 효율적으로 운영하기 위해 고교간 '학점 교환제'나 지역사회와의 연계를 통한 '학점 인정제' 등을 적극적으로 도입하는 것이 필요하다.

또 지나친 입시위주의 학교운영이나 획일적인 교과편성보다 학생들의 적성과 능력에 맞는 디자인 교과목 개발과 학생들의 선택의 폭을 넓혀주는 디자인 교과정책, 그리고 교사의 지도 자율성을 늘려줌으로써 디자인 교과목의 다양성과 품질을 높일 수 있는 교육정책으로 전환해야 할 것이다.

3. 일본의 경우

일본의 디자인 교육과정은 단계별로 학년별로 교과계통에 맞게 디자인 영역을 구축하고 있으며 교육방법에 있어서도 순수회화와 디자인이 서로 다른 접근을 시도하고 있다. 기초 디자인 교육을 강화시켜 왔으며, 모방에서의 창조를 통한 재구성을 이용한 교육을 하고 있다. 또한 직업학과에서는 실험, 실습을 몸에 익히기 위해서 총 수업시간 수의 반 이상을 실험, 실습에 충당하고 있음을 알 수 있다.²⁵⁾

24) 한희종, 『실업계 고등학교 디자인 교육의 문제점 연구』, 홍익대학교 교육대학원 석사학위논문, 1999, pp.81-82.

25) 손영화, 『실업계 고등학교 디자인 교육에 관한 연구』, 국민대학교 교육대학원 석사학위논문, 1998, pp.54-55.

일본의 고등학교는 일반계와 실업계, 특수 목적계의 구분이 우리 나라처럼 명확하지 않게 되어 있다. 일반계와 실업계의 구분보다는 학과로서 보통과인지, 그렇지 않으면 전문교육을 주로 할 수 있는 직업학과인지, 또는 기타학과로 구분하고 있다. 그리고 그러한 학과는 동일 고등학교 내에 편제되어 있는 수가 많다. 특히, 최근에 총합학과라는 것을 적극 권장하고 여러 고등학교에서 이러한 학과를 설치하고 있어 고등학교가 일반계, 실업계, 특목계 등의 구분이 애매하게 되어가고 있다.²⁶⁾

일본의 고등학교 학습지도 요령은 교과 편제가 보통교과와 전문교과를 학과의 특성과 목적에 알맞게 선택하여 이수하도록 되어 있다. 그러므로 모든 고등학교가 동일하게 이수하도록 되어 있는 공통필수 과목 이외의 과목은 제각기 다른 방식으로 운영하고 있는 실정이다.

학생의 다양한 개성, 적성, 능력을 고려한 디자인 교육을 위해서는 고등학교의 다양화가 시급하여 이를 위해서는 어느 고등학교에서나 필요에 따른 학과 설립을 가능하게 하고 모든 고등학교 학생이 기본적으로 동일하게 이수할 수 있는 공통필수 과목 외에는 학과 및 학습자의 필요에 따라 다양한 선택 과목을 자유롭고 유연하게 선택 이수할 수 있는 교육과정 편성 운영체제와 학교 운영체제를 마련할 필요가 있다.

26) 한희종, 전계서, pp.80-81.

제 4 장 중·고등학교 디자인 교육의 실태

제 1 절 설문조사 방법

1. 조사목적 및 방법

현행 중등학교(중·고등학교) 학생들의 디자인 교육에 대한 인지도 및 실태를 조사하여 디자인 교육의 문제점을 파악하여 개선방안을 제시하고자 함이다. 조사방법으로는 중·고등학교 재학생 및 졸업생들 중 200명을 표본으로 선정하여 200부의 설문지를 회수하였으며, 그 중 응답을 올바르게 작성하지 못한 49명을 제외한 151명(남: 34명, 여: 117명)을 대상으로 조사하였다.

2. 설문지의 구성

설문지의 구성내용을 살펴보면, 먼저 조사대상 중·고등학교 재학생 및 졸업생에 관한 질문 4문항, 디자인 교육에 관한 질문 7문항, 디자인교육 학습방법에 관한 질문 12문항 그리고 디자인교육의 전망에 관한 질문 2문항 등 총 25문항으로 구성되어 있다.

3. 분석방법

통계분석도구는 SPSSWIN8.0을 사용하여 통계분석을 실시하였다.

본 분석에서 사용된 통계분석방법은 빈도분석(FREQUENCY)을 실시하여

조사대상자의 일반적 사항을 살펴보았다. 빈도분석이란 변수값들이 이루는 분포의 특성을 알아보는데 이용된다. 그리고 명목척도간에 있어서 독립변수와 종속변수간의 차이를 살펴보기 위하여 카이스퀘어검증(χ^2)을 사용하여 유의수준 $p < .05$ 수준에서 검증하였다.

제 2 절 설문조사 분석

<표 4-1> 조사대상자의 일반적 사항

| 구분 | | 빈도 | 백분율 |
|-------|-----|-----|-------|
| 성별 | 남자 | 34 | 22,5 |
| | 여자 | 117 | 77,5 |
| 학년 | 1학년 | 16 | 10,6 |
| | 2학년 | 81 | 53,6 |
| | 3학년 | 38 | 25,2 |
| | 졸업생 | 16 | 10,6 |
| 학교별 | 중학교 | 3 | 2,0 |
| | 일반고 | 130 | 86,1 |
| | 예술고 | 1 | ,7 |
| | 공업고 | 15 | 9,9 |
| | 상업고 | 1 | ,7 |
| | 정보고 | 1 | ,7 |
| 지역 | 특별시 | 2 | 1,3 |
| | 광역시 | 141 | 98,7 |
| Total | | 151 | 100,0 |

조사대상자의 성별을 살펴보면 여자가 77,5%(117명)로 가장 많았고, 남자가 22,5%(34명)로 조사되었다. 학년별로는 2학년이 53,6%(81명)로 가장 많았고, 다음으로 3학년이 25,2%(38명), 1학년이 10,6%(16명)로 조사되었다. 학교별로는 일반고가 86,1%(130명)로 가장 많았고, 다음으로 공업고가 9,9%(15명), 중학교가 2,0%(3명)의 순으로 조사되었다. 지역별로는 광역시가 98,7%(141명)로 가장 많았고, 다음으로 특별시가 1,3%(2명)로 조사되었다.

<표 4-2> 디자인 교육과 미술대학 진학과의 상관관계

| 구분 | | 문1 | | | | | Total | X ² (P) |
|-------|-------|--------|-------|--------|-------|--------|--------|--------------------|
| | | 아주 많음 | 있는편 | 보통 | 없는편 | 전혀 없음 | | |
| 학년 | 1학년 | 5 | 5 | 6 | | | 16 | 13,170 (.357) |
| | | 31.3% | 31.3% | 37.5% | | | 100.0% | |
| | 2학년 | 13 | 49 | 10 | 7 | 2 | 81 | |
| | | 16.0% | 60.5% | 12.3% | 8.6% | 2.5% | 100.0% | |
| | 3학년 | 7 | 22 | 5 | 4 | | 38 | |
| | | 18.4% | 57.9% | 13.2% | 10.5% | | 100.0% | |
| 졸업생 | 2 | 10 | 3 | 1 | | 16 | | |
| | 12.5% | 62.5% | 18.8% | 6.3% | | 100.0% | | |
| 학교별 | 중학교 | 1 | 2 | | | | 3 | 32,951* (.034) |
| | | 33.3% | 66.7% | | | | 100.0% | |
| | 일반고 | 21 | 79 | 17 | 11 | 2 | 130 | |
| | | 16.2% | 60.8% | 13.1% | 8.5% | 1.5% | 100.0% | |
| | 예술고 | | | 1 | | | 1 | |
| | | | | 100.0% | | | 100.0% | |
| | 공업고 | 4 | 5 | 6 | | | 15 | |
| | | 26.7% | 33.3% | 40.0% | | | 100.0% | |
| | 상업고 | 1 | | | | | 1 | |
| | | 100.0% | | | | | 100.0% | |
| 정보고 | | | | 1 | | 1 | | |
| | | | | 100.0% | | 100.0% | | |
| 학교 소재 | 특별시 | | 1 | 1 | | | 2 | 2,051 (.726) |
| | | | 50.0% | 50.0% | | | 100.0% | |
| | 광역시 | 27 | 85 | 23 | 12 | 2 | 149 | |
| | | 18.1% | 57.0% | 15.4% | 8.1% | 1.3% | 100.0% | |
| Total | | 27 | 86 | 24 | 12 | 2 | 151 | |
| | | 17.9% | 57.0% | 15.9% | 7.9% | 1.3% | 100.0% | |

*p<.05

디자인 교육과 미술대학 진학과의 상관관계를 살펴보면 학교별로는 중학교(66.7%)와 일반고(60.8%)는 디자인 교육과 미술대학 진학이 연관이 있다

라는 응답이 가장 많았고, 공업고(40.4%)는 보통이다라는 응답이 가장 많았으며 이는 통계적으로도 $p < .05$ 수준에서 유의미한 차이를 보였다. 즉, 디자인 교육과 미술대학 진학이 중학교와 일반고 학생들에게겐 연관이 있음을 알 수 있다.

학년별로는 2학년(60.9%), 3학년(60.5%), 졸업생(62.5%)은 디자인교육과 미술대학 진학이 연관이 있다라는 응답이 가장 많았고, 1학년(37.9%)은 보통이다라는 응답이 가장 많았으며 이는 통계적으로 $P < .05$ 수준에서 유의미한 차이를 보이지 않았다.

학교소재별로는 광역시(57.0%)는 디자인 교육과 미술대학 진학이 연관이 있다라고 가장 많이 응답하였으며 이는 통계적으로 $P < .05$ 수준에서 유의미한 차이를 보이지 않았다.

디자인 교육과 미술대학 진학과 의 상관관계에 대해 중·고등학교 재학생 및 졸업생들은 상관이 있다라고 57.0%가 가장 많이 응답하였고, 다음으로 아주 많이 있다가 17.9%, 보통이다가 15.9% 순으로 조사되었다. 대체로 중·고등학교 재학생 및 졸업생들은 디자인 교육과 미술대학 진학이 연관이 있다고 인식하고 있음을 알 수 있다.

<표 4-3> 미술시간의 디자인 교육 내용에 관한 흥미정도

| 구분 | | 문2 | | | | | Total | X ² (P) |
|-------|------|--------|--------|-------|-------|--------|--------|--------------------|
| | | 매우 많음 | 있는편 | 보통 | 별로 없음 | 전혀 없음 | | |
| 학년 | 1학년 | 3 | 10 | 2 | 1 | | 16 | 15,358 (.222) |
| | | 18.8% | 62.5% | 12.5% | 6.3% | | 100.0% | |
| | 2학년 | 4 | 26 | 26 | 17 | 8 | 81 | |
| | | 4.9% | 32.1% | 32.1% | 21.0% | 9.9% | 100.0% | |
| | 3학년 | 5 | 16 | 10 | 5 | 2 | 38 | |
| | | 13.2% | 42.1% | 26.3% | 13.2% | 5.3% | 100.0% | |
| 졸업생 | 1 | 5 | 7 | 2 | 1 | 16 | | |
| | 6.3% | 31.3% | 43.8% | 12.5% | 6.3% | 100.0% | | |
| 학교별 | 중학교 | 1 | 2 | | | | 3 | 27,554 (.120) |
| | | 33.3% | 66.7% | | | | 100.0% | |
| | 일반고 | 9 | 43 | 43 | 24 | 11 | 130 | |
| | | 6.9% | 33.1% | 33.1% | 18.5% | 8.5% | 100.0% | |
| | 예술고 | | 1 | | | | 1 | |
| | | | 100.0% | | | | 100.0% | |
| | 공업고 | 2 | 10 | 2 | 1 | | 15 | |
| | | 13.3% | 66.7% | 13.3% | 6.7% | | 100.0% | |
| | 상업고 | 1 | | | | | 1 | |
| | | 100.0% | | | | | 100.0% | |
| 정보고 | | 1 | | | | 1 | | |
| | | 100.0% | | | | 100.0% | | |
| 학교 소재 | 특별시 | | 2 | | | | 2 | 3,343 (.502) |
| | | | 100.0% | | | | 100.0% | |
| | 광역시 | 13 | 55 | 45 | 25 | 11 | 149 | |
| | | 8.7% | 36.9% | 30.2% | 16.8% | 7.4% | 100.0% | |
| Total | | 13 | 57 | 45 | 25 | 11 | 151 | |
| | | 8.6% | 37.7% | 29.8% | 16.6% | 7.3% | 100.0% | |

미술시간의 디자인 교육 내용에 관한 흥미정도를 살펴보면 학년별로는 1학년(62.5%), 2학년(32.1%), 3학년(42.1%)은 미술시간의 디자인교육 내용에 대해 흥미가 있다는 응답을 가장 많이 했고, 졸업생(43.8%)은 미술시간의

디자인 교육내용에 대해 흥미가 보통인 편이라는 응답을 하였으며 이는 통계적으로 $P < .05$ 수준에서 유의미한 차이를 보이지 않았다.

학교별로는 중학교(66.7%), 일반고(33.1%), 공업고(66.7%)는 미술시간의 디자인 교육 내용에 관해 흥미가 있다는 응답을 가장 많이 했으며, 이는 통계적으로 $P < .05$ 수준에서 유의미한 차이를 보이지 않았다.

학교 소재별로는 특별시(100%), 광역시(36.9%)는 디자인 교육 내용에 대해 흥미가 있다는 응답을 가장 많이 했으며, 이는 통계적으로 $P < .05$ 수준에서 유의미한 차이를 보이지 않았다.

미술시간의 디자인 교육에 관한 흥미정도에 대해 중·고등학교 재학생 및 졸업생들은 흥미가 있다라고 응답한 응답자가 37.7%로 가장 많았고, 다음으로 보통인 편이 29.8%, 흥미가 별로 없음이 16.6%의 순으로 조사되었다. 대체로 중·고등학교 재학생 및 졸업생들은 미술시간의 디자인 교육에 관해 흥미가 있는 것을 알 수 있다.

<표 4-4> 디자인 단원에 흥미가 없는 이유

| 구분 | | 문3 | | | | | | | Total | X ² (P) |
|----------|-------|-------------------|------------------------|----------------------|-------------------------------|-----------------------------------|-----------------------|--------|--------|--------------------|
| | | 입시와 관계가 없어서 | 디자인에 대해 이해 부족 | 환경비 와 자료 충분 | 재료 구입 과 재정 적 애 | 미술 교사 의 관 심 부 족 | 이 중 심 유 교 | 기타 | | |
| 학년 | 1학년 | 1 | 3 | 1 | 2 | 1 | | | 8 | 33,964* (.013) |
| | | 12.5% | 37.5% | 12.5% | 25.0% | 12.5% | | | 100.0% | |
| | 2학년 | 24 | 6 | 9 | 2 | 2 | 4 | 1 | 48 | |
| | | 50.0% | 12.5% | 18.8% | 4.2% | 4.2% | 8.3% | 2.1% | 100.0% | |
| | 3학년 | 5 | 5 | 2 | 1 | 3 | | 1 | 17 | |
| | | 29.4% | 29.4% | 11.8% | 5.9% | 17.6% | | 5.9% | 100.0% | |
| 졸업생 | 1 | | 2 | | | 3 | | 6 | | |
| | 16.7% | | 33.3% | | | 50.0% | | 100.0% | | |
| 학교별 | 일반고 | 30 | 10 | 13 | 3 | 5 | 7 | 2 | 70 | 14,901 (.247) |
| | | 42.9% | 14.3% | 18.6% | 4.3% | 7.1% | 10.0% | 2.9% | 100.0% | |
| | 공업고 | 1 | 3 | 1 | 2 | 1 | | | 8 | |
| | | 12.5% | 37.5% | 12.5% | 25.0% | 12.5% | | | 100.0% | |
| | 정보고 | | 1 | | | | | | 1 | |
| | | | 100.0% | | | | | | 100.0% | |
| 학교 소재 | 특별시 | | | 1 | | | | | 1 | 4,702 (.583) |
| | | | | 100.0% | | | | | 100.0% | |
| | 광역시 | 31 | 14 | 13 | 5 | 6 | 7 | 2 | 78 | |
| | | 39.7% | 17.9% | 16.7% | 6.4% | 7.7% | 9.0% | 2.6% | 100.0% | |
| Total | | 31 | 14 | 14 | 5 | 6 | 7 | 2 | 79 | |
| | | 39.2% | 17.7% | 17.7% | 6.3% | 7.6% | 8.9% | 2.5% | 100.0% | |

*p<.05

디자인 단원에 흥미가 없는 이유를 살펴보면 학년별로는 1학년은 디자인에 대한 이해와 인식 부족이 37.5%로 가장 많았으며, 다음으로 디자인 재료 구입과 재정적 애로로 인한 번거로운 때문이 25.0%로 조사되었다. 2학년은 본인의 입시와 관계가 없어서가 50.0%로 가장 많았으며, 다음으로 시설 환

경의 미비와 학습 자료 불충분때문이 18.8%, 디자인에 대한 이해와 인식 부족이 12.5%로 조사되었다. 3학년은 본인의 입시와 관계없어서 · 디자인에 대한 이해와 인식 부족으로가 각각 29.4%로 가장 많았으며, 다음으로 미술교사의 디자인 과목에 대한 배려와 관심 부족이 17.6%로 조사되었다. 졸업생은 이론 중심의 교육이라고 응답한 응답자가 50.5%로 가장 많았고, 다음으로 시설 환경의 미비와 학습 자료 불충분이 33.3%로 조사되었으며, 이는 통계적으로도 $p < .05$ 수준에서 유의미한 차이를 보였다. 즉, 디자인 단원에 흥미가 없는 이유로 재학생들은 디자인에 대한 이해와 부족 · 본인의 입시와 관계가 없어서라는 응답을 가장 많이 하였으며 졸업생은 이론 중심의 교육을 이유로 들었다.

디자인 단원에 흥미가 없는 이유에 대해 중 · 고등학교 재학생 및 졸업생들은 본인의 입시와 관계가 없어서라고 응답한 응답자가 39.2%로 가장 많았으며, 다음으로 디자인에 대한 이해와 인식 부족 · 시설 환경의 미비와 학습자료 불충분이 각각 17.7%로 조사되었다. 대체로 중 · 고등학교 재학생 및 졸업생들은 디자인 단원에 흥미가 없는 이유에 대해 본인의 입시와 관계가 없어서로 인식하고 있음을 알 수 있다.

<표 4-5> 수업시간에 사용되는 디자인 용어의 이해도

| 구분 | | 문4 | | | | | | Total | X ² (P) |
|-------|-----|-------|--------|--------|-------|--------|--------|---------------|--------------------|
| | | 아주 쉬움 | 쉬운 편 | 보통 | 어려운 편 | 아주 어려움 | 무응답 | | |
| 학년 | 1학년 | | 3 | 8 | 5 | | | 16 | 10,987 (.753) |
| | | | 18,8% | 50,0% | 31,3% | | | 100,0% | |
| | 2학년 | 1 | 21 | 37 | 19 | 2 | 1 | 81 | |
| | | | 1,2% | 25,9% | 45,7% | 23,5% | 2,5% | 1,2% | |
| | 3학년 | 2 | 12 | 18 | 6 | | | 38 | |
| | | | 5,3% | 31,6% | 47,4% | 15,8% | | | |
| 졸업생 | | 4 | 11 | 1 | | | 16 | | |
| | | 25,0% | 68,8% | 6,3% | | | 100,0% | | |
| 학교별 | 중학교 | | 2 | 1 | | | | 3 | 10,570 (.995) |
| | | | 66,7% | 33,3% | | | | 100,0% | |
| | 일반고 | 3 | 35 | 63 | 26 | 2 | 1 | 130 | |
| | | | 2,3% | 26,9% | 48,5% | 20,0% | 1,5% | ,8% | |
| | 예술고 | | | 1 | | | | 1 | |
| | | | | 100,0% | | | | 100,0% | |
| | 공업고 | | 2 | 8 | 5 | | | 15 | |
| | | | 13,3% | 53,3% | 33,3% | | | 100,0% | |
| | 상업고 | | 1 | | | | | 1 | |
| | | | 100,0% | | | | | 100,0% | |
| 정보고 | | | 1 | | | | 1 | | |
| | | | 100,0% | | | | 100,0% | | |
| 학교 소재 | 특별시 | | 1 | 1 | | | 2 | 920 (.969) | |
| | | | 50,0% | 50,0% | | | 100,0% | | |
| | 광역시 | 3 | 39 | 73 | 31 | 2 | 1 | | 149 |
| | | | 2,0% | 26,2% | 49,0% | 20,8% | 1,3% | | ,7% |
| Total | | 3 | 40 | 74 | 31 | 2 | 1 | 151 | |
| | | 2,0% | 26,5% | 49,0% | 20,5% | 1,3% | ,7% | 100,0% | |

수업시간에 사용되는 디자인 용어의 이해도에 대해 중·고등학교 재학생 및 졸업생들은 보통인 편으로 응답한 응답자가 49,0%로 가장 많았으며, 다

음으로 이해하기 쉬운 편이 26.5%, 어려운 편이 20.5%의 순으로 조사되었다. 대체로 중·고등학교 재학생 및 졸업생들은 미술교과서나 수업시간에 사용되는 디자인 용어에 대해 보통인 편으로 인식하고 있음을 알 수 있다.

<표 4-6>디자인 표현 영역에서 좋아하는 분야

| 구분 | | 문5 | | | | | Total | X ² (P) |
|-----|-------|-------|--------|-------|--------|-----------|--------|--------------------|
| | | 기초 | 시각 | 공예 | 공업 | 실내/ 환경 | | |
| 학년 | 1학년 | 2 | 9 | 2 | | 3 | 16 | 7,278 (.839) |
| | | 12.5% | 56.3% | 12.5% | | 18.8% | 100.0% | |
| | 2학년 | 13 | 25 | 14 | 5 | 24 | 81 | |
| | | 16.0% | 30.9% | 17.3% | 6.2% | 29.6% | 100.0% | |
| | 3학년 | 4 | 16 | 5 | 3 | 10 | 38 | |
| | | 10.5% | 42.1% | 13.2% | 7.9% | 26.3% | 100.0% | |
| 졸업생 | 3 | 4 | 3 | 2 | 4 | 16 | | |
| | 18.8% | 25.0% | 18.8% | 12.5% | 25.0% | 100.0% | | |
| 학교별 | 중학교 | 2 | | | | 1 | 3 | 28,820 (.091) |
| | | 66.7% | | | | 33.3% | 100.0% | |
| | 일반고 | 18 | 45 | 22 | 9 | 36 | 130 | |
| | | 13.8% | 34.6% | 16.9% | 6.9% | 27.7% | 100.0% | |
| | 예술고 | | | | 1 | | 1 | |
| | | | | | 100.0% | | 100.0% | |
| | 공업고 | 2 | 8 | 2 | | 3 | 15 | |
| | | 13.3% | 53.3% | 13.3% | | 20.0% | 100.0% | |
| | 상업고 | | 1 | | | | 1 | |
| | | | 100.0% | | | | 100.0% | |
| | 정보고 | | | | | 1 | 1 | |
| | | | | | | 100.0% | 100.0% | |

| | | | | | | | | |
|----------|-----|-------|-------|-------|------|-------|--------|-----------------|
| 학교 소재 | 특별시 | | 1 | | | 1 | 2 | 1,256 (,869) |
| | | | 50,0% | | | 50,0% | 100,0% | |
| | 광역시 | 22 | 53 | 24 | 10 | 40 | 149 | |
| | | 14,8% | 35,6% | 16,1% | 6,7% | 26,8% | 100,0% | |
| Total | | 22 | 54 | 24 | 10 | 41 | 151 | |
| | | 14,6% | 35,8% | 15,9% | 6,6% | 27,2% | 100,0% | |

디자인 표현 영역에서 좋아하는 분야에 대해 중·고등학교 재학생 및 졸업생들은 시각디자인이 35,8%로 가장 많았으며, 다음으로 실내 및 환경디자인이 27,2%, 공예디자인이 15,9%, 기초디자인이 14,6%의 순으로 조사되었다. 대체적으로 중·고등학교 재학생 및 졸업생들은 디자인 표현 영역에서 시각디자인을 가장 좋아함을 알 수 있다.

<표 4-7> 디자인 교육이 실생활에 도움을 주는지 여부

| 구분 | | 문6 | | | | | Total | X ² (P) |
|----|-----|-----------|-----------|-------|----------------|----------------|--------|--------------------|
| | | 매우 도움됨 | 조금 도움됨 | 보통 | 별로 도움 안됨 | 전혀 도움 안됨 | | |
| 학년 | 1학년 | 2 | 6 | 4 | 4 | | 16 | 18,270 (,108) |
| | | 12,5% | 37,5% | 25,0% | 25,0% | | 100,0% | |
| | 2학년 | 6 | 26 | 16 | 27 | 6 | 81 | |
| | | 7,4% | 32,1% | 19,8% | 33,3% | 7,4% | 100,0% | |
| | 3학년 | 7 | 8 | 12 | 9 | 2 | 38 | |
| | | 18,4% | 21,1% | 31,6% | 23,7% | 5,3% | 100,0% | |
| | 졸업생 | | 2 | 9 | 5 | | 16 | |
| | | | 12,5% | 56,3% | 31,3% | | 100,0% | |

| | | | | | | | | | |
|-------|-----|--------|--------|-------|--------|--------|--------|-----------------|--------|
| 학교별 | 중학교 | | 1 | 2 | | | 3 | 13,500 (855) | |
| | | | 33.3% | 66.7% | | | 100.0% | | |
| | 일반고 | 13 | 33 | 35 | 41 | 8 | 130 | | 100.0% |
| | | 10.0% | 25.4% | 26.9% | 31.5% | 6.2% | 100.0% | | |
| | 예술고 | | 1 | | | | 1 | | 100.0% |
| | | | 100.0% | | | | 100.0% | | |
| | 공업고 | 2 | 6 | 4 | 3 | | 15 | | 100.0% |
| | | 13.3% | 40.0% | 26.7% | 20.0% | | 100.0% | | |
| | 상업고 | | | | 1 | | 1 | | 100.0% |
| | | | | | 100.0% | | 100.0% | | |
| 정보고 | | 1 | | | | 1 | 100.0% | | |
| | | 100.0% | | | | 100.0% | | | |
| 학교소재 | 특별시 | 1 | | | 1 | | 2 | 4,774 (311) | |
| | | 50.0% | | | 50.0% | | 100.0% | | |
| | 광역시 | 14 | 42 | 41 | 44 | 8 | 149 | | 100.0% |
| | | 9.4% | 28.2% | 27.5% | 29.5% | 5.4% | 100.0% | | |
| Total | | 15 | 42 | 41 | 45 | 8 | 151 | 100.0% | |
| | | 9.9% | 27.8% | 27.2% | 29.8% | 5.3% | 100.0% | | |

미술시간의 디자인 교육이 실생활에 도움을 주는지 여부를 살펴보면 중·고등학교 재학생 및 졸업생들은 별로 도움이 안된다고 응답한 응답자가 29.8%로 가장 많았고, 다음으로 조금 도움을 준다가 27.8%, 보통이다가 27.2%의 순으로 조사되었다. 대체로 중·고등학교 재학생 및 졸업생들은 미술시간의 디자인교육이 실생활에 별로 도움이 되지 않는다고 인식하고 있음을 알 수 있다.

<표 4-8> 디자인 표현 영역이 생활에 도움을 주는 부분

| 구분 | | 문7 | | | | | Total | X ² (P) |
|----------|-------|----------|------------------|-----------|------------|--------|--------|--------------------|
| | | 색채 감각 | 창의적 인아이 디어 | 실생활 활용 | 다양한 응용력 | 기타 | | |
| 학년 | 1학년 | 1 | 9 | 2 | 4 | | 16 | 15,774 (.202) |
| | | 6.3% | 56.3% | 12.5% | 25.0% | | 100.0% | |
| | 2학년 | 17 | 34 | 17 | 7 | 6 | 81 | |
| | | 21.0% | 42.0% | 21.0% | 8.6% | 7.4% | 100.0% | |
| | 3학년 | 9 | 10 | 8 | 10 | 1 | 38 | |
| | | 23.7% | 26.3% | 21.1% | 26.3% | 2.6% | 100.0% | |
| 졸업생 | 4 | 8 | 2 | 2 | | 16 | | |
| | 25.0% | 50.0% | 12.5% | 12.5% | | 100.0% | | |
| 학교별 | 중학교 | 2 | 1 | | | | 3 | 24,149 (.236) |
| | | 66.7% | 33.3% | | | | 100.0% | |
| | 일반고 | 28 | 51 | 26 | 18 | 7 | 130 | |
| | | 21.5% | 39.2% | 20.0% | 13.8% | 5.4% | 100.0% | |
| | 예술고 | | | 1 | | | 1 | |
| | | | | 100.0% | | | 100.0% | |
| | 공업고 | 1 | 9 | 2 | 3 | | 15 | |
| | | 6.7% | 60.0% | 13.3% | 20.0% | | 100.0% | |
| | 상업고 | | | | 1 | | 1 | |
| | | | | | 100.0% | | 100.0% | |
| 정보고 | | | | 1 | | 1 | | |
| | | | | 100.0% | | 100.0% | | |
| 학교 소재 | 특별시 | | 1 | 1 | | | 2 | 1,866 (.760) |
| | | | 50.0% | 50.0% | | | 100.0% | |
| | 광역시 | 31 | 60 | 28 | 23 | 7 | 149 | |
| 20.8% | | 40.3% | 18.8% | 15.4% | 4.7% | 100.0% | | |
| Total | | 31 | 61 | 29 | 23 | 7 | 151 | |
| | | 20.5% | 40.4% | 19.2% | 15.2% | 4.6% | 100.0% | |

디자인 표현 영역이 생활에 도움을 주는 부분을 살펴보면 중·고등학교 재학생 및 졸업생들은 창의적인 아이디어를 길러준다가 40.4%로 가장 많은 응답자가 응답하였고, 다음으로 색채감각을 키운다가 20.5%, 생활에 직접 활용할 수 있다가 19.2%의 순으로 조사되었다. 대체적으로 중·고등학교 재

학생 및 졸업생들은 디자인 표현 영역이 우리 생활에 창의적인 아이디어를
 길러준다고 인식함을 알 수 있다.

<표 4-9> 디자인 용어를 듣는 곳

| 구분 | | 문B | | | | | Total | X ² (P) |
|-----|-------|-----------------|-----------|---------------|----------------|--------|--------|--------------------|
| | | 선생님 과 교과서 | TV나 잡지 | 친구 나 가족 | 문구류 나 상품 | 기타 | | |
| 학년 | 1학년 | 8 | 6 | 1 | 1 | | 16 | 12.406 (.414) |
| | | 50.0% | 37.5% | 6.3% | 6.3% | | 100.0% | |
| | 2학년 | 24 | 39 | 5 | 9 | 4 | 81 | |
| | | 29.6% | 48.1% | 6.2% | 11.1% | 4.9% | 100.0% | |
| | 3학년 | 9 | 18 | 5 | 5 | 1 | 38 | |
| | | 23.7% | 47.4% | 13.2% | 13.2% | 2.6% | 100.0% | |
| 졸업생 | 8 | 5 | | 1 | 2 | 16 | | |
| | 50.0% | 31.3% | | 6.3% | 12.5% | 100.0% | | |
| 학교별 | 중학교 | 2 | | 1 | | | 3 | 15.001 (.776) |
| | | 66.7% | | 33.3% | | | 100.0% | |
| | 일반고 | 37 | 62 | 9 | 15 | 7 | 130 | |
| | | 28.5% | 47.7% | 6.9% | 11.5% | 5.4% | 100.0% | |
| | 예술고 | 1 | | | | | 1 | |
| | | 100.0% | | | | | 100.0% | |
| | 공업고 | 7 | 6 | 1 | 1 | | 15 | |
| | | 46.7% | 40.0% | 6.7% | 6.7% | | 100.0% | |
| | 상업고 | 1 | | | | | 1 | |
| | | 100.0% | | | | | 100.0% | |
| | 정보고 | 1 | | | | | 1 | |
| | | 100.0% | | | | | 100.0% | |

| | | | | | | | | |
|----------|-----|-------|-------|------|-------|------|--------|--------------|
| 학교 소재 | 특별시 | 1 | 1 | | | | 2 | 660 (956) |
| | | 50.0% | 50.0% | | | | 100.0% | |
| | 광역시 | 48 | 67 | 11 | 16 | 7 | 149 | |
| | | 32.2% | 45.0% | 7.4% | 10.7% | 4.7% | 100.0% | |
| Total | | 49 | 68 | 11 | 16 | 7 | 151 | |
| | | 32.5% | 45.0% | 7.3% | 10.6% | 4.6% | 100.0% | |

디자인 용어를 듣는 곳을 살펴보면 중·고등학교 재학생 및 졸업생들은 TV나 잡지를 통해서로 응답한 응답자가 45.0%로 가장 많았으며, 다음으로 선생님과 미술교과서가 32.5%, 문구류나 여러 상품류에서가 10.6%의 순으로 조사되었다. 대체로 중·고등학교 재학생 및 졸업생들은 디자인 용어와 내용을 TV나 잡지를 통해서 알고 있는 것으로 조사되었다.

<표 4-10> 디자인 교육의 증점 목표

| 구분 | | 문9 | | | | | | | Total | X ² (P) |
|-----|-------|---------------|----------|-----------|----------|---------------|----------|--------|--------|--------------------|
| | | 창의 력개 발 | 기능 숙달 | 디자인 이해 | 정서 문화 | 자격 증 취득 | 대학 진학 | 기타 | | |
| 학년 | 1학년 | 11 | 2 | 1 | | 1 | 1 | | 16 | 18,191 (,443) |
| | | 68.8% | 12.5% | 6.3% | | 6.3% | 6.3% | | 100.0% | |
| | 2학년 | 32 | 13 | 11 | 2 | 2 | 17 | 4 | 81 | |
| | | 39.5% | 16.0% | 13.6% | 2.5% | 2.5% | 21.0% | 4.9% | 100.0% | |
| | 3학년 | 26 | 3 | 5 | 1 | | 2 | 1 | 38 | |
| | | 68.4% | 7.9% | 13.2% | 2.6% | | 5.3% | 2.6% | 100.0% | |
| 졸업생 | 9 | 2 | 3 | | | 2 | | 16 | | |
| | 56.3% | 12.5% | 18.8% | | | 12.5% | | 100.0% | | |

| | | | | | | | | | | |
|----------|--------|--------|-------|-------|------|------|-------|--------|--------|-------------------|
| 학교별 | 중학교 | 1 | 1 | | | | 1 | | 3 | 10,199 (1,000) |
| | | 33.3% | 33.3% | | | | 33.3% | | 100.0% | |
| | 일반고 | 64 | 17 | 19 | 3 | 2 | 20 | 5 | 130 | |
| | | 49.2% | 13.1% | 14.6% | 2.3% | 1.5% | 15.4% | 3.8% | 100.0% | |
| | 예술고 | 1 | | | | | | | 1 | |
| | | 100.0% | | | | | | | 100.0% | |
| | 공업고 | 10 | 2 | 1 | | 1 | 1 | | 15 | |
| | | 66.7% | 13.3% | 6.7% | | 6.7% | 6.7% | | 100.0% | |
| | 상업고 | 1 | | | | | | | 1 | |
| | | 100.0% | | | | | | | 100.0% | |
| 정보고 | 1 | | | | | | | 1 | | |
| | 100.0% | | | | | | | 100.0% | | |
| 학교 소재 | 특별시 | | 1 | | | | 1 | | 2 | 5,277 (,509) |
| | | | 50.0% | | | | 50.0% | | 100.0% | |
| | 광역시 | 78 | 19 | 20 | 3 | 3 | 21 | 5 | 149 | |
| | | 52.3% | 12.8% | 13.4% | 2.0% | 2.0% | 14.1% | 3.4% | 100.0% | |
| Total | | 78 | 20 | 20 | 3 | 3 | 22 | 5 | 151 | |
| | | 51.7% | 13.2% | 13.2% | 2.0% | 2.0% | 14.6% | 3.3% | 100.0% | |

디자인 교육의 중점 목표에 대해 살펴보면 중·고등학교 재학생 및 졸업생들은 창의력 개발이라고 응답한 응답자가 51.7%로 가장 많았고, 다음으로 대학 진학이 14.6%, 기능의 숙달·디자인의 이해가 각각 13.2%의 순으로 조사되었다. 대체로 디자인 교육의 중점 목표에 대해 중·고등학교 재학생 및 졸업생들은 창의력 개발이라고 인식하고 있음을 알 수 있다.

<표 4-11> 디자인 수업시 표현용구나 재료

| 구분 | | 문10 | | | Total | X ² (P) |
|-------|-------|--------|--------|----------|--------|--------------------|
| | | 다양하다 | 그저그렇다 | 다양하지 못하다 | | |
| 학년 | 1학년 | 8 | 6 | 2 | 16 | 12.932 (.055) |
| | | 50.0% | 37.5% | 12.5% | 100.0% | |
| | 2학년 | 15 | 35 | 31 | 81 | |
| | | 18.5% | 43.2% | 38.3% | 100.0% | |
| | 3학년 | 7 | 19 | 12 | 38 | |
| | | 18.4% | 50.0% | 31.6% | 100.0% | |
| 졸업생 | 5 | 9 | 2 | 16 | | |
| | 31.3% | 56.3% | 12.5% | 100.0% | | |
| 학교별 | 중학교 | | 2 | 1 | 3 | 12.520 (.252) |
| | | | 66.7% | 33.3% | 100.0% | |
| | 일반고 | 27 | 59 | 44 | 130 | |
| | | 20.8% | 45.4% | 33.8% | 100.0% | |
| | 예술고 | | 1 | | 1 | |
| | | | 100.0% | | 100.0% | |
| | 공업고 | 7 | 6 | 2 | 15 | |
| | | 46.7% | 40.0% | 13.3% | 100.0% | |
| | 상업고 | 1 | | | 1 | |
| | | 100.0% | | | 100.0% | |
| 정보고 | | 1 | | 1 | | |
| | | 100.0% | | 100.0% | | |
| 학교소재 | 특별시 | 1 | 1 | | 2 | 1.268 (.530) |
| | | 50.0% | 50.0% | | 100.0% | |
| | 광역시 | 34 | 68 | 47 | 149 | |
| | | 22.8% | 45.6% | 31.5% | 100.0% | |
| Total | | 35 | 69 | 47 | 151 | |
| | | 23.2% | 45.7% | 31.1% | 100.0% | |

디자인 수업시 표현용구나 재료를 살펴보면 중·고등학교 재학생 및 졸업생들은 그저 그렇다가 45.7%로 가장 많이 응답하였고, 다음으로 다양하지 못하다가 31.1%, 다양하다가 23.2%의 순으로 조사되었다. 대체적으로 디자인 수업시 표현용구나 재료에 대해 중·고등학교 재학생 및 졸업생들은 보통이라고 인식하고 있음을 알 수 있다.

<표 4-12> 실기수업시 작품완성 장소

| 구분 | | 문11 | | | | Total | X ² (P) |
|-------|--------|-------------|--------------|-------|-------------------|--------|---------------------|
| | | 수업시간 미술실 | 수업시간 외 학교 | 집 | 미술학원 이나 교습소 | | |
| 학년 | 1학년 | 8 | 3 | 5 | | 16 | 62.881*** (.000) |
| | | 50.0% | 18.8% | 31.3% | | 100.0% | |
| | 2학년 | 39 | 18 | 18 | 6 | 81 | |
| | | 48.1% | 22.2% | 22.2% | 7.4% | 100.0% | |
| | 3학년 | 8 | 2 | 6 | 22 | 38 | |
| | | 21.1% | 5.3% | 15.8% | 57.9% | 100.0% | |
| 졸업생 | 1 | | 3 | 12 | 16 | | |
| | 6.3% | | 18.8% | 75.0% | 100.0% | | |
| 학교별 | 중학교 | 1 | | 1 | 1 | 3 | 12,339 (.653) |
| | | 33.3% | | 33.3% | 33.3% | 100.0% | |
| | 일반고 | 45 | 20 | 26 | 39 | 130 | |
| | | 34.6% | 15.4% | 20.0% | 30.0% | 100.0% | |
| | 예술고 | 1 | | | | 1 | |
| | | 100.0% | | | | 100.0% | |
| | 공업고 | 7 | 3 | 5 | | 15 | |
| | | 46.7% | 20.0% | 33.3% | | 100.0% | |
| 상업고 | 1 | | | | 1 | | |
| | 100.0% | | | | 100.0% | | |
| 정보고 | 1 | | | | 1 | | |
| | 100.0% | | | | 100.0% | | |
| 학교소재 | 특별시 | 2 | | | | 2 | 3,438 (.329) |
| | | 100.0% | | | | 100.0% | |
| | 광역시 | 54 | 23 | 32 | 40 | 149 | |
| | | 36.2% | 15.4% | 21.5% | 26.8% | 100.0% | |
| Total | 56 | 23 | 32 | 40 | 151 | | |
| | 37.1% | 15.2% | 21.2% | 26.5% | 100.0% | | |

***p<.001

실기수업시 작품완성 장소를 살펴보면 학년별로 1학년은 수업시간이나 미술실에서 응답한 응답자가 50.0%로 가장 많았고, 다음으로 집이 31.3%, 수업시간 외 학교가 18.8%의 순으로 조사되었다. 2학년은 수업시간이나 미

미술실에서 응답한 응답자가 48.1%로 가장 많았고, 다음으로 수업시간외 학교·집이 22.2%의 순으로 조사되었다. 3학년은 미술학원이나 교습소가 57.9%로 가장 많았고, 다음으로 수업시간이나 미술실이 21.1%, 집이 15.8%의 순으로 조사되었다. 졸업생은 미술학원이나 교습소가 75.0%로 가장 많았고, 다음으로 집이 18.8%로 조사되었으며, 이는 통계적으로도 $p < .001$ 수준에서 유의미한 차이를 보였다. 즉, 실기수업시 작품완성 장소를 살펴보면 1·2학년은 수업시간이나 미술실, 3학년·재수생은 미술학원이나 교습소로 인식하고 있음을 알 수 있다.

실기수업시 작품완성 장소에 대해 중·고등학교 재학생 및 졸업생들은 수업시간이나 미술실이 37.1%로 응답한 응답자가 가장 많았고, 다음으로 미술학원이나 교습소가 26.5%, 집에서 21.2%의 순으로 조사되었다. 대체로 중·고등학교 재학생 및 졸업생들은 디자인 실기수업시 작품완성을 주로 수업시간이나 미술실에서 하는 것으로 조사되었다.

<표 4-13> 완성작품으로 전시해본 경험

| 구분 | | 문12 | | Total | X ² (P) |
|-------|--------|-------|--------|--------|--------------------|
| | | 있다 | 없다 | | |
| 학년 | 1학년 | 5 | 11 | 16 | 1,787 (.618) |
| | | 31.3% | 68.8% | 100.0% | |
| | 2학년 | 22 | 59 | 81 | |
| | | 27.2% | 72.8% | 100.0% | |
| | 3학년 | 11 | 27 | 38 | |
| 졸업생 | 7 | 9 | 16 | | |
| | | 43.8% | 56.3% | 100.0% | |
| 학교별 | 중학교 | 1 | 2 | 3 | 5,244 (.387) |
| | | 33.3% | 66.7% | 100.0% | |
| | 일반고 | 38 | 92 | 130 | |
| | | 29.2% | 70.8% | 100.0% | |
| | 예술고 | | 1 | 1 | |
| | | | 100.0% | 100.0% | |
| | 공업고 | 4 | 11 | 15 | |
| | | 26.7% | 73.3% | 100.0% | |
| 상업고 | 1 | | 1 | | |
| | 100.0% | | 100.0% | | |
| 정보고 | 1 | | 1 | | |
| | 100.0% | | 100.0% | | |
| 학교소재 | 특별시 | | 2 | 2 | 860 (.354) |
| | | | 100.0% | 100.0% | |
| | 광역시 | 45 | 104 | 149 | |
| 30.2% | | 69.8% | 100.0% | | |
| Total | | 45 | 106 | 151 | |
| | | 29.8% | 70.2% | 100.0% | |

완성작품으로 전시해본 경험을 살펴보면 중·고등학교 재학생 및 졸업생들은 없었다가 70.2%로 가장 많이 응답하였고, 다음으로 있었다가 29.8%로 조사되었다. 대체로 중·고등학교 재학생 및 졸업생들은 디자인 실기수업시간에 완성한 작품으로 전시해 본 경험이 없는 것으로 나타났다.

<표 4-14> 디자인 실기 수업시 교과서의 도움여부

| 구분 | | 문13 | | | | | Total | X ² (P) |
|----------|-----|-----------------|-----------------|--------|--------|-----------|--------|--------------------|
| | | 도움이 많이 된다 | 도움이 약간 된다 | 보통 | 별로 | 전혀 안된다 | | |
| 학년 | 1학년 | 3 | 4 | 4 | 5 | | 16 | 16,445 (.172) |
| | | 18.8% | 25.0% | 25.0% | 31.3% | | 100.0% | |
| | 2학년 | 3 | 13 | 16 | 31 | 17 | 80 | |
| | | 3.8% | 16.3% | 20.0% | 38.8% | 21.3% | 100.0% | |
| | 3학년 | | 9 | 7 | 15 | 7 | 38 | |
| | | | 23.7% | 18.4% | 39.5% | 18.4% | 100.0% | |
| 졸업생 | | 4 | 4 | 6 | 2 | 16 | | |
| | | 25.0% | 25.0% | 37.5% | 12.5% | 100.0% | | |
| 학교별 | 중학교 | | | 2 | 1 | | 3 | 29,068 (.086) |
| | | | | 66.7% | 33.3% | | 100.0% | |
| | 일반고 | 3 | 24 | 25 | 51 | 26 | 129 | |
| | | 2.3% | 18.6% | 19.4% | 39.5% | 20.2% | 100.0% | |
| | 예술고 | | 1 | | | | 1 | |
| | | | 100.0% | | | | 100.0% | |
| | 공업고 | 3 | 4 | 4 | 4 | | 15 | |
| | | 20.0% | 26.7% | 26.7% | 26.7% | | 100.0% | |
| | 상업고 | | | | 1 | | 1 | |
| | | | | | 100.0% | | 100.0% | |
| 정보고 | | 1 | | | | 1 | | |
| | | 100.0% | | | | 100.0% | | |
| 학교 소재 | 특별시 | | | 1 | | | 1 | 3,864 (.425) |
| | | | | 100.0% | | | 100.0% | |
| | 광역시 | 6 | 30 | 30 | 57 | 26 | 149 | |
| | | 4.0% | 20.1% | 20.1% | 38.3% | 17.4% | 100.0% | |
| Total | | 6 | 30 | 31 | 57 | 26 | 150 | |
| | | 4.0% | 20.0% | 20.7% | 38.0% | 17.3% | 100.0% | |

디자인 실기 수업시 교과서의 도움여부를 살펴보면 별로 도움이 되지 않았다가 38.0%로 가장 많았고, 다음으로 보통인 편이 20.7%, 약간 도움이 되었다가 20.0%의 순으로 조사되었다. 대체로 중·고등학교 재학생 및 졸업생들은 디자인 실기 수업시에 교과서가 별로 도움이 되지 않는다고 인식하고

있음을 알 수 있다.

<표 4-15> 참고작품을 보고 했을 때의 도움 여부

| 구분 | | 문14 | | | | | Total | X ² (P) |
|-------|-----|---------|--------|------------|----------|--------|--------|--------------------|
| | | 도움이 되었다 | 그저 그렇다 | 도움이 전혀 없었다 | 모방하고 싶었다 | 기타 | | |
| 학년 | 1학년 | 4 | 8 | 2 | 2 | | 16 | 9.579 (.653) |
| | | 25.0% | 50.0% | 12.5% | 12.5% | | 100.0% | |
| | 2학년 | 27 | 26 | 5 | 21 | 2 | 81 | |
| | | 33.3% | 32.1% | 6.2% | 25.9% | 2.5% | 100.0% | |
| | 3학년 | 15 | 11 | | 11 | 1 | 38 | |
| | | 39.5% | 28.9% | | 28.9% | 2.6% | 100.0% | |
| | 졸업생 | 6 | 7 | 1 | 2 | | 16 | |
| | | 37.5% | 43.8% | 6.3% | 12.5% | | 100.0% | |
| 학교별 | 중학교 | 2 | | | 1 | | 3 | 13.648 (.848) |
| | | 66.7% | | | 33.3% | | 100.0% | |
| | 일반고 | 45 | 43 | 6 | 33 | 3 | 130 | |
| | | 34.6% | 33.1% | 4.6% | 25.4% | 2.3% | 100.0% | |
| | 예술고 | 1 | | | | | 1 | |
| | | 100.0% | | | | | 100.0% | |
| | 공업고 | 3 | 8 | 2 | 2 | | 15 | |
| | | 20.0% | 53.3% | 13.3% | 13.3% | | 100.0% | |
| | 상업고 | 1 | | | | | 1 | |
| | | 100.0% | | | | | 100.0% | |
| 정보고 | | 1 | | | | 1 | | |
| | | 100.0% | | | | 100.0% | | |
| 학교 소재 | 특별시 | | 1 | 1 | | | 2 | 9.009 (.061) |
| | | | 50.0% | 50.0% | | | 100.0% | |
| | 광역시 | 52 | 51 | 7 | 36 | 3 | 149 | |
| | | 34.9% | 34.2% | 4.7% | 24.2% | 2.0% | 100.0% | |
| Total | | 52 | 52 | 8 | 36 | 3 | 151 | |
| | | 34.4% | 34.4% | 5.3% | 23.8% | 2.0% | 100.0% | |

참고작품을 보고 했을 때의 도움 여부를 살펴보면 중·고등학교 재학생 및 졸업생들은 도움이 많이 되었다·그저 그렇다가 각각 34.4%로 가장 많

이 응답하였고, 다음으로 모방하고 싶은 총동에 혼란스러웠다가 23.8%로 조사되었다. 대체로 중·고등학교 재학생 및 졸업생들은 참고작품을 보고 했을 때 도움의 많이 되거나 보통인 편임을 알 수 있다.

<표 4-16> 디자인 실기수업시 어려웠던 점

| 구분 | | 문15 | | | | | | Total | X ² (P) |
|-----|--------|-----------|-----------------|------------|-------------------|-----------|--------|--------|--------------------|
| | | 준비를 과다 | 생각표 현어려 움 | 완성시 간부족 | 완성후 보완의 어려움 | 경제적 부담 | 기타 | | |
| 학년 | 1학년 | 2 | 11 | 3 | | | | 16 | 8.821 (.887) |
| | | 12.5% | 68.8% | 18.8% | | | | 100.0% | |
| | 2학년 | 8 | 44 | 18 | 1 | 6 | 4 | 81 | |
| | | 9.9% | 54.3% | 22.2% | 1.2% | 7.4% | 4.9% | 100.0% | |
| | 3학년 | 3 | 16 | 12 | 1 | 3 | 3 | 38 | |
| | | 7.9% | 42.1% | 31.6% | 2.6% | 7.9% | 7.9% | 100.0% | |
| 졸업생 | 2 | 7 | 6 | | 1 | | 16 | | |
| | 12.5% | 43.8% | 37.5% | | 6.3% | | 100.0% | | |
| 학교별 | 중학교 | | 3 | | | | | 3 | 17.583 (.860) |
| | | | 100.0% | | | | | 100.0% | |
| | 일반고 | 12 | 63 | 36 | 2 | 10 | 7 | 130 | |
| | | 9.2% | 48.5% | 27.7% | 1.5% | 7.7% | 5.4% | 100.0% | |
| | 예술고 | | 1 | | | | | 1 | |
| | | | 100.0% | | | | | 100.0% | |
| | 공업고 | 2 | 10 | 3 | | | | 15 | |
| | | 13.3% | 66.7% | 20.0% | | | | 100.0% | |
| | 상업고 | | 1 | | | | | 1 | |
| | | | 100.0% | | | | | 100.0% | |
| 정보고 | 1 | | | | | | 1 | | |
| | 100.0% | | | | | | 100.0% | | |

| | | | | | | | | | |
|----------|------|-------|-------|-------|------|------|--------|--------|-----------------|
| 학교 소재 | 특별시 | 1 | 1 | | | | | 2 | 4,055 (,542) |
| | | 50.0% | 50.0% | | | | | 100.0% | |
| 광역시 | 14 | 77 | 39 | 2 | 10 | 7 | 149 | | |
| | 9.4% | 51.7% | 26.2% | 1.3% | 6.7% | 4.7% | 100.0% | | |
| Total | | 15 | 78 | 39 | 2 | 10 | 7 | 151 | |
| | | 9.9% | 51.7% | 25.8% | 1.3% | 6.6% | 4.6% | 100.0% | |

디자인 실기 수업시 어려웠던 점을 살펴보면 생각을 나타내기 힘들다가 51.7%로 가장 많았고, 다음으로 작품 완성을 위한 시간이 부족하다가 25.8%, 준비물이 많다가 9.9%의 순으로 조사되었다. 대체로 중·고등학교 재학생 및 졸업생들은 디자인 실기 수업시 어려웠던 점에 대해 생각을 나타내기 힘들다로 조사되었다.

<표 4-17> 교사의 작품 평가여부

| | | 문16 | | | | | Total | X ² (P) |
|-----|-------|-------|-------|-----------|-------|--------|--------|--------------------|
| | | 창의성 | 성실성 | 개인차 고려 | 성실성 | 기타 | | |
| 학년 | 1학년 | 5 | 11 | | | | 16 | 27,238(,007) |
| | | 31.3% | 68.8% | | | | 100.0% | |
| | 2학년 | 39 | 32 | 6 | 3 | 1 | 81 | |
| | | 48.1% | 39.5% | 7.4% | 3.7% | 1.2% | 100.0% | |
| | 3학년 | 17 | 11 | 3 | 6 | 1 | 38 | |
| | | 44.7% | 28.9% | 7.9% | 15.8% | 2.6% | 100.0% | |
| 졸업생 | 8 | 3 | 5 | | | 16 | | |
| | 50.0% | 18.8% | 31.3% | | | 100.0% | | |

| | | | | | | | | | |
|-------|-----|--------|-------|--------|-------|--------|--------|--------------|--------|
| 학교별 | 중학교 | | 2 | | 1 | | 3 | 34,157(,025) | |
| | | | 66,7% | | 33,3% | | 100,0% | | |
| | 일반고 | 63 | 44 | 14 | 7 | 2 | 130 | | 100,0% |
| | | 48,5% | 33,8% | 10,8% | 5,4% | 1,5% | 100,0% | | |
| | 예술고 | 1 | | | | | 1 | | 100,0% |
| | | 100,0% | | | | | 100,0% | | |
| | 공업고 | 4 | 11 | | | | 15 | | 100,0% |
| | | 26,7% | 73,3% | | | | 100,0% | | |
| | 상업고 | 1 | | | | | 1 | | 100,0% |
| | | 100,0% | | | | | 100,0% | | |
| 정보고 | | | | 1 | | 1 | 100,0% | | |
| | | | | 100,0% | | 100,0% | | | |
| 학교소재 | 특별시 | 2 | | | | | 2 | 2,409(,661) | |
| | | 100,0% | | | | | 100,0% | | |
| | 광역시 | 67 | 57 | 14 | 9 | 2 | 149 | | 100,0% |
| | | 45,0% | 38,3% | 9,4% | 6,0% | 1,3% | 100,0% | | |
| Total | | 69 | 57 | 14 | 9 | 2 | 151 | 100,0% | |
| | | 45,7% | 37,7% | 9,3% | 6,0% | 1,3% | 100,0% | | |

교사의 작품 평가 여부를 살펴보면 개성을 바탕으로 한 창의성에 중점을 둔 평가가 45,7%로 가장 많았고, 다음으로 작품에 임하는 성실성이나 열의에 중점을 둔 평가가 37,7%, 개인차를 고려하여 다른 학생과의 비교에 의한 평가가 9,3%의 순으로 조사되었다. 대체로 중·고등학교 재학생이나 졸업생들은 교사의 작품평가에 대해 개성을 바탕으로 한 창의성에 중점을 둔 평가를 바라고 있음을 알 수 있다.

<표 4-18> 효과적인 디자인 교육을 위해 필요한 것

| 구분 | | 문17 | | | | Total | X ² (P) |
|-------|-----|------------------|---------------------|-------------------|-------------------|--------|--------------------|
| | | 기자재활 용과 투자 | 교육의 활성화와 인식변환 | 교사확보 및 자질향상 | 우수한 학생들의 진학 | | |
| 학년 | 1학년 | 2 | 9 | 3 | 2 | 16 | 8,915 (.445) |
| | | 12.5% | 56.3% | 18.8% | 12.5% | 100.0% | |
| | 2학년 | 17 | 35 | 17 | 12 | 81 | |
| | | 21.0% | 43.2% | 21.0% | 14.8% | 100.0% | |
| | 3학년 | 10 | 22 | 4 | 2 | 38 | |
| | | 26.3% | 57.9% | 10.5% | 5.3% | 100.0% | |
| | 졸업생 | 1 | 10 | 2 | 3 | 16 | |
| | | 6.3% | 62.5% | 12.5% | 18.8% | 100.0% | |
| 학교별 | 중학교 | 1 | 1 | | 1 | 3 | 21,955 (.109) |
| | | 33.3% | 33.3% | | 33.3% | 100.0% | |
| | 일반고 | 27 | 66 | 22 | 15 | 130 | |
| | | 20.8% | 50.8% | 16.9% | 11.5% | 100.0% | |
| | 예술고 | | | 1 | | 1 | |
| | | | | 100.0% | | 100.0% | |
| | 공업고 | 2 | 9 | 3 | 1 | 15 | |
| | | 13.3% | 60.0% | 20.0% | 6.7% | 100.0% | |
| | 상업고 | | | | 1 | 1 | |
| | | | | | 100.0% | 100.0% | |
| 정보고 | | | | 1 | 1 | | |
| | | | | 100.0% | 100.0% | | |
| 학교소재 | 특별시 | | 2 | | | 2 | 2,000 (.572) |
| | | | 100.0% | | | 100.0% | |
| | 광역시 | 30 | 74 | 26 | 19 | 149 | |
| | | 20.1% | 49.7% | 17.4% | 12.8% | 100.0% | |
| Total | | 30 | 76 | 26 | 19 | 151 | |
| | | 19.9% | 50.3% | 17.2% | 12.6% | 100.0% | |

효과적인 디자인 교육을 위해 필요한 것을 살펴보면 디자인 교육의 활성화와 인식의 변환이 50.3%로 가장 많은 응답자가 응답하였으며, 다음으로 학교 기자재 활용과 투자가 이루어져야 한다가 19.9%, 디자인 교사의 확보 및 자질 향상이 이루어져야 한다가 17.2%로 조사되었다. 대체로 효과적인

디자인 교육을 위해 필요한 것으로 중·고등학교 재학생 및 졸업생은 디자인 교육의 활성화와 인식의 변환이 이루어져야 한다고 인식하고 있음을 알 수 있다.

<표 4-19> 중·고등학교 디자인 교육의 발전을 위해 개선해야 할 사항

| 구분 | | 문18 | | | | | | | Total | X ² (P) |
|-----|-------|---------|---------|------------|--------|--------|---------|--------|--------|--------------------|
| | | 교육과정 개선 | 교육환경 개선 | 디자인 교과서 개편 | 관심도 향상 | 교사질 향상 | 교육적재 지원 | 기타 | | |
| 학년 | 1학년 | 3 | 4 | 7 | 1 | 1 | | | 16 | 25,216 (.119) |
| | | 18.8% | 25.0% | 43.8% | 6.3% | 6.3% | | | 100.0% | |
| | 2학년 | 24 | 16 | 9 | 20 | 5 | 5 | 2 | 81 | |
| | | 29.6% | 19.8% | 11.1% | 24.7% | 6.2% | 6.2% | 2.5% | 100.0% | |
| | 3학년 | 11 | 6 | 8 | 11 | | 2 | | 38 | |
| | | 28.9% | 15.8% | 21.1% | 28.9% | | 5.3% | | 100.0% | |
| 졸업생 | 3 | 7 | 1 | 2 | 1 | 2 | | 16 | | |
| | 18.8% | 43.8% | 6.3% | 12.5% | 6.3% | 12.5% | | 100.0% | | |
| 학교별 | 중학교 | 3 | | | | | | | 3 | 35,294 (.232) |
| | | 100.0% | | | | | | | 100.0% | |
| | 일반고 | 35 | 29 | 16 | 33 | 6 | 9 | 2 | 130 | |
| | | 26.9% | 22.3% | 12.3% | 25.4% | 4.6% | 6.9% | 1.5% | 100.0% | |
| | 예술고 | | | 1 | | | | | 1 | |
| | | | | 100.0% | | | | | 100.0% | |
| | 공업고 | 2 | 4 | 7 | 1 | 1 | | | 15 | |
| | | 13.3% | 26.7% | 46.7% | 6.7% | 6.7% | | | 100.0% | |
| | 상업고 | 1 | | | | | | | 1 | |
| | | 100.0% | | | | | | | 100.0% | |
| | 정보고 | | | 1 | | | | | 1 | |
| | | | | 100.0% | | | | | 100.0% | |

| | | | | | | | | | | |
|-------|-----|--------|-------|-------|-------|------|------|------|--------|----------------|
| 학교소재 | 특별시 | 2 | | | | | | | 2 | 5,438 (469) |
| | | 100.0% | | | | | | | 100.0% | |
| | 광역시 | 39 | 33 | 25 | 34 | 7 | 9 | 2 | 149 | |
| | | 26.2% | 22.1% | 16.6% | 22.8% | 4.7% | 6.0% | 1.3% | 100.0% | |
| Total | | 41 | 33 | 25 | 34 | 7 | 9 | 2 | 151 | |
| | | 27.2% | 21.9% | 16.6% | 22.5% | 4.6% | 6.0% | 1.3% | 100.0% | |

중·고등학교 디자인 교육의 발전을 위해 개선해야 할 사항을 살펴보면 교육과정의 개선이 27.2%로 가장 많았고, 다음으로 디자인에 대한 이해 및 관심도 고양에 22.5%, 교육 환경 개선이 21.9%, 중·고등학교에 맞는 디자인 교과서 개편이 16.6%로 조사되었다. 대체로 중·고등학교 디자인 교육의 발전을 위해 개선해야 할 사항으로 중·고등학교 재학생 및 졸업생들은 교육과정의 개선으로 인식하고 있음을 알 수 있다.

제 5 장 디자인 교육과정의 개선방안

제 1 절 디자인 교육과정의 문제점

미국, 영국, 일본 등과 같은 외국의 경우는 학생들의 흥미, 적성, 개성을 신중히 고려해서 디자인 교육과정이 이루어지고 있다. 우리나라의 경우는 학생들이 배우고자 하는 과목을 선택하는 것이 아니라 선택되어진 과목을 배워야 하는 수동적인 교육 프로그램으로 공부하고 있다. 시청각 교육과 현장 교육이 있는 경우에도 번거로움과 여러 가지 교육여건의 어려움으로 형식적으로 이루어지는 반면에 외국의 경우는 다르다. 시청각 교육과 현장 교육을 다녀온 후에 그것을 토대로 디자인 과목에 대입시켜서 수업 진행을 한다. 즉 시청각 교육과 현장교육은 수업의 연장선이라고 보는 것이다. 그만큼 외국의 경우에는 디자인을 공부하는 학생들에게 재정적, 교육적 투자를 제도적으로 하는 것이다. 보다 다양한 형태로 교육 프로그램이 개발되고 토론과 실제학습의 기회를 넓혀주며, 생활주변에서 일어나는 흥미있는 것들을 디자인의 주제로 삼아서 수업시간에 재미있게 디자인 부문과 접목할 수 있는 기회를 마련해 주는 것이다. 디자인 교재도 교육과정이 학년별로 교과계통에 맞게 디자인 영역을 구축하고 있다.

우리나라의 경우는 학년별, 단계별로 수준에 맞는 디자인 교재가 제대로 되어 마련되어 있지 않다. 따라서 학년별, 단계별로 수준에 맞는 디자인 교재의 개편이 시급히 필요하다. 전문용어도 쉽게 학년별로 다루어져야 한다. 또한 중학생이나 일반고 학생의 경우, 학교에서 이루어지는 디자인 교육이 적합하지 않아서 보다 전문적인 디자인 교육을 위한 미술대학 등의 진학을 위해서 방과후 미술학원에서 부수적인 교육을 받고 있는 실정이다.

전반적으로 실기과목보다는 이론과목 위주로 수업이 이루어지고 있고, 무

엇보다도 디자인 교육의 내용이 현 시대에 비해 체계적이고 심도있지가 못하다. 개인의 흥미와 적성을 고려한 수업이기보다는 의례 미술과목의 한 과정으로 적당히 가르치고 배우는 실정이다. 따라서 디자인 교육에 관한 심도 있는 수업을 받기 위해선 학생들은 디자인 교육을 전문적으로 가르치는 학원을 찾아가야 하는 것이 지금 우리 나라의 디자인 교육의 현황이다.

제 2 절 디자인 교육과정의 개선방안

1. 교육과정

교육과정은 예정된 성과를 거둘 수 있도록 학생의 학습을 이끌어 가는 학교교육의 모든 노력에 관한 계획이다.²⁷⁾ 교육의 집행은 곧 교육과정의 집행이므로 교육과정은 교육의 목적을 제시하는 기본이 되는 동시에 그 한계를 설정하는 범위로 작용하게 되며 교육을 효율적으로 수행하도록 하는데 그 본질적인 기능이 있다. 따라서 시대의 흐름에 따라 교육과정의 개정은 교육을 실행함에 있어 필수 불가결한 것으로 다음과 같은 사항이 요청된다.²⁸⁾

학습자의 흥미나 적성에 따라 디자인을 체계적이고 심도있게 배울 수 있는 방안이 보완되어야 한다.

현재의 교육과정은 디자인영역을 보통교과 [미술 1]에서 실생활에 활용할 수 있는 미술의 한 분야로서 기초적인 평면, 입체, 공간디자인 정도를 경험하는 수준에서의 내용을 제시하고 있으며, '과정별 필수과목'이나 '선택과목'의 [미술2]를 통해 전문교과에 1개의 디자인 과목을 두고 있다.

이것은 디자인영역의 다양성을 생각할 때 선택의 폭을 넓혀야 하고, 현재

27) 김연선, 전계서, p.63.

28) 김민호, 전계서, p.57.

시·도 교육청과 학교에 두고 있는 ‘과정별 필수과목’과 ‘선택과목’의 편성권과 선택권을 심도있게 보완, 학습자가 자신의 흥미나 적성에 따라 더욱 심화된 디자인교육을 받을 수 있는 기회를 마련해야 한다. 다시 말해서 학습자의 자율선택으로 심화된 교육을 받을 수 있는 선택의 폭을 넓히는 방안이 강구되어야 한다는 것이다.

2. 교사

미술교과의 전 영역을 지도해야 하는 교사가 자신의 전공에 따라 어느 한 영역으로 지도가 치우친다면 올바르게 균형있는 교육을 기대하기 어렵다. 이 같은 문제점을 해결하기 위해 다음과 같은 개선이 필요하다.²⁹⁾

첫째, 미술교사의 선발에 전공별 안배가 필요하며 디자인 전담교사 제도가 마련되어야 한다.

장기적인 계획에 따라 미술과 각 영역을 균형있게 발전시킬 수 있도록 교사의 신규 임용시 각 영역의 전공자가 적절히 배치될 수 있는 방안이 강구되어야 할 것이다.

한편, 미술교사가 심도있는 지도에 어려움을 느끼는 영역에 대해서는 전담교사 제도를 마련하여 지역별로 디자인 전담교사를 두고, 필요에 의해 각 학교를 방문하여 효율적인 수업을 실시할 필요가 있다.

둘째, 교사의 자질향상을 위한 교사연수의 효율화를 꾀해야 한다.

교사 임용후 각 영역을 고르게 지도할 수 있도록 연수 또는, 재교육을 확대하는 것은 교사 각자의 지속적인 자기 계발과 전문지식의 보충 및 시대의 변화에 맞는 새로운 지도방법의 습득을 가능하게 하여 교사의 자질을 향상시키고, 신뢰감을 주어 교육의 실질적 효과가 있다고 본다.

이를 위해 교육학자를 비롯한 각 영역의 전문가가 참여한 공동연구를 통

29) 김민호, 전계서, p.58.

해 연수 프로그램의 다양한 모형을 제시하여 체계적이고 지속적인 교사연수가 이루어질 수 있는 방안이 강구되어야 할 것이다.

3. 교과서

교과서는 교육의 기본 목표를 달성하기 위하여 교육과정의 기본정신에 입각해 편집한 학습자료로서 주로 학습자가 활용하는 자료이므로 학습자 입장에서 제작되어야 한다.³⁰⁾

특히, 디자인영역을 포함한 미술교육에 있어 우리 나라는 교과서에 많은 비중을 두고 있기에 체계적이고 신뢰도 있는 교과서의 제작은 필수적이라 할 수 있다.

따라서 교과서가 교육의 기본목표를 달성하기 위한 학습자료로서 본래의 기능을 다하기 위해서는 다음과 같은 것들이 선결되어야 할 것이다.

첫째, 각 영역의 전문가가 집필에 참여해야 한다.

앞서 기술한 것처럼 미술교과는 디자인, 회화, 조소, 감상 등 다수의 영역으로 구성되어 있다. 교과서 집필에 이중 어느 한 영역이라도 전문가의 참여가 배제된다는 것은 교과서의 질이나 내용문제의 객관적인 신뢰도를 저해하는 요인이 될 수 있다. 따라서 최소한 교육과정에 명시된 각 영역의 전문가가 집필에 참여함으로써, 교과서를 더욱 체계있고 신뢰성있게 만드는 방법이 될 것이다.

둘째, 효율적인 내용이 보장되어야 한다.

디자인교육이 결과보다는 과정의 중요성이 강조된다는 점에 비추어 볼 때, 교과서에는 문제를 해결해 나가는 과정으로서의 구성이 필요하다. 이를 위해 완성도에 치중하지 않더라도 ① 학생을 중심으로, ② 재료가 얽매이지

30) 김민호, 전계서, p.59.

않고, ③ 창의력과 사고력이 발휘될 수 있으며, ④ 제재에 따라 실용성이 가미되며, ⑤ 경험을 통해 필요를 느낄 수 있는 효과적인 방법이 모색되어야 할 것이다.

이와 함께 교과서의 참고작품은 학생과 교사의 입장에서 적절한 참고와 수용, 그리고 응용이 가능하도록 일상생활과 관련성이 높은 것을 중심으로 적절한 선별, 수록이 이루어져야 할 것이다.

4. 교육환경

좋은 교육환경을 위해서는 개인에게 교육적, 긍정적으로 영향을 미치는 최소한의 심리적, 시간적, 물질적, 공간적 조건과 상황이 수반되어야 한다.

특히, 디자인 영역에 있어서는 다양한 경험을 바탕으로 한 실험 실습의 중요성이 강조되는 영역의 특수성을 고려할 때, 최소한의 교육환경 확보는 매우 중요한 문제로 다음과 같은 사항들이 시급히 요청된다.

첫째, 교육현장에 다양한 정보가 제공되어야 한다.

디자인 관련 자료를 수집, 정리, 보관하여 제공하는 디자인 정보은행의 활성화와 지방 순회 세미나, 전시회 등 다양한 기회를 제공할 수 있는 시스템을 만들어 정보의 공유화를 이루어야 한다.

둘째, 독립된 실기실의 마련이 절실하며 각 학교의 디자인영역과 관련한 실습기자재 및 용구 등에 대한 지원이 확대되어야 한다.

디자인 영역은 이론과 실기를 병행하는 수업방식에 따라 실습공간으로 활용될 수 있고, 실습기자재 및 용구의 보관이 가능한 독립된 실기실의 마련이 필수적이라 할 수 있다.

또한 학생 각자의 재료구입비에 대한 부담이 디자인 영역 수업을 위축시킬 수 있다는 것을 고려하고 디자인 영역이 최소한의 실습기자재와 용구를 필요로 한다는 점에 비추어 볼 때, 효율적이고 지속적인 지원으로 디자인

교육의 효과를 고취시켜야 할 것이다.

셋째, 교육책임자, 동료교사와 학부모의 디자인에 대한 인식 제고가 필요하다.

바람직한 디자인 교육이 실현되기 위해서는 이들의 디자인에 대한 인식의 전환이 선행되어야 할 것이다.

제 6 장 결론

본 연구는 서론과 결론을 포함한 6장으로 구성되어 있는데, 먼저 제2장에서는 인간과 디자인, 디자인의 이해, 디자인 교육의 목표에 대해 살펴보면서 디자인 교육의 이론적 배경을 설명하였다. 제3장에서는 고등학교 미술과 교육과정 구성의 방향과 목표, 고등학교 디자인 교육의 지도 내용, 국외 디자인 교육과정의 분석을 통해서 구체적으로 디자인 교육과정에 대해 분석하였으며 제4장에서는 설문조사에 나타난 우리나라 중·고등학교 디자인 교육의 실태에 대해 조사하고 설문결과에 대해 분석하였다. 제5장에서는 디자인 교육과정의 문제점과 개선방안에 대하여 논의하였다.

본 실증연구의 내용을 요약하면 다음과 같다.

첫째, 디자인 교육과 미술대학 진학과의 상관관계에 대해 중·고등학교 학생들은 상관성이 있다고 57.0%가 가장 많이 응답하였고, 다음으로 아주 많이 있다고 17.9%, 보통이다가 15.9%로 나타났다. 또한 미술시간의 디자인 교육에 관한 흥미정도에 대해 중·고등학교 재학생 및 졸업생들은 흥미가 있다고 응답한 응답자가 37.7%로 가장 많았고, 다음으로 보통인 편이 29.8%, 흥미가 별로 없음이 16.6%의 순으로 나타났다. 즉, 중·고등학교 재학생 및 졸업생들은 디자인 교육과 미술대학 진학이 연관이 있다고 인식하고 있고 미술시간의 디자인 교육에 관해 흥미가 있는 것을 알 수 있다. 디자인 단원에 흥미가 없는 학생들은 그 이유에 대해 중·고등학교 재학생 및 졸업생들은 본인의 입시와 관계가 없어서라고 39.2%로 가장 많았으며, 다음으로 디자인에 대한 이해와 인식 부족·시설 환경의 미비와 학습자료 불충분이 각각 17.7%로 나타났다. 중·고등학교 재학생 및 졸업생들은 디자인 단원에 흥미가 없는 이유에 대해 본인의 입시와 관계가 없어서로 인식하고

있음을 알 수 있다.

둘째, 디자인 표현 영역에서 좋아하는 분야에 대해 중·고등학교 재학생 및 졸업생들은 시각디자인이 35.8%로 가장 많았으며, 다음으로 실내 및 환경디자인이 27.2%, 공예디자인이 15.9%, 기초디자인이 14.6%로 나타났다. 대체적으로 중·고등학교 재학생 및 졸업생들은 디자인 표현 영역에서 시각 디자인을 가장 선호함을 알 수 있다.

셋째, 미술시간의 디자인 교육이 실생활에 도움을 주는지 여부를 살펴보면 중·고등학교 재학생 및 졸업생들은 별로 도움이 안된다고 응답한 응답자가 29.8%로 가장 많았고, 다음으로 조금 도움을 준다가 27.8%, 보통이다가 27.2%로 나타났다. 대체로 중·고등학교 재학생 및 졸업생들은 미술시간의 디자인교육이 실생활에 별로 도움이 되지 않는다고 인식하고 있음을 알 수 있다.

넷째, 디자인 표현 영역이 생활에 도움을 주는 부분을 살펴보면 중·고등학교 재학생 및 졸업생들은 창의적인 아이디어를 길러준다가 40.4%로 가장 많은 응답자가 응답하였고, 다음으로 색채감각을 키운다가 20.5%, 생활에 직접 활용할 수 있다가 19.2%로 나타났다. 대체적으로 중·고등학교 재학생 및 졸업생들은 디자인 표현 영역이 우리 생활에 창의적인 아이디어를 길러준다고 인식함을 알 수 있다.

다섯째, 디자인 교육의 중점 목표에 대해 살펴보면 중·고등학교 재학생 및 졸업생들은 창의력 개발이라고 응답한 응답자가 51.7%로 가장 많았고, 다음으로 대학 진학이 14.6%, 기능의 숙달·디자인의 이해가 각각 13.2%로 나타났다. 대체로 디자인 교육의 중점 목표에 대해 중·고등학교 재학생 및 졸업생들은 창의력 개발이라고 인식하고 있음을 알 수 있다.

여섯째, 실기수업시 작품완성 장소에 대해 중·고등학교 재학생 및 졸업생들은 수업시간이나 미술실이 37.1%로 응답한 응답자가 가장 많았고, 다음으로 미술학원이나 교습소가 26.5%, 집에서 21.2%로 나타났다. 대체로 중·

고등학교 재학생 및 졸업생들은 디자인 실기수업시 작품완성을 주로 수업시간이나 미술실에서 하고 있음을 알 수 있다.

일곱째, 디자인 실기 수업시 교과서의 도움여부를 살펴보면 별로 도움이 되지 않았다가 38.0%로 가장 많았고, 다음으로 보통인 편이 20.7%, 약간 도움이 되었다가 20.0%로 나타났다. 대체로 중·고등학교 재학생 및 졸업생들은 디자인 실기 수업시에 교과서가 별로 도움이 되지 않는다고 인식하고 있음을 알 수 있다.

여덟째, 효과적인 디자인 교육을 위해 필요한 것에 대해 디자인 교육의 활성화와 인식의 변환이 50.3%로 가장 많은 응답자가 응답하였으며, 다음으로 학교 기자재 활용과 투자가 이루어져야 한다가 19.9%, 디자인 교사의 확보 및 자질 향상이 이루어져야 한다가 17.2%로 나타났다. 대체로 효과적인 디자인 교육을 위해 필요한 것으로 중·고등학교 재학생 및 졸업생은 디자인 교육의 활성화와 인식의 변환이 이루어져야 한다고 인식하고 있음을 알 수 있다.

아홉째, 중·고등학교 디자인 교육의 발전을 위해 개선해야 할 사항을 살펴보면 교육과정의 개선이 27.2%로 가장 많았고, 다음으로 디자인에 대한 이해 및 관심도 교양이 22.5%, 교육 환경 개선이 21.9%, 중·고등학교에 맞는 디자인 교과서 개편이 16.6%로 나타났다. 대체로 중·고등학교 디자인 교육의 발전을 위해 개선해야 할 사항으로 중·고등학교 재학생 및 졸업생들은 교육과정의 개선으로 인식하고 있음을 알 수 있다.

미술교육에 있어서, 디자인 교육은 현대산업사회나 미래사회에서 중요한 역할을 담당하고 있고 또 담당해야 할 분야임에도 불구하고, 미술교육을 담당하는 전체 미술교사들 중 디자인을 전공한 교사는 그 수급이 전국적으로도 거의 미미한 상태이다. 그러한 이유로 디자인 교육은 중등학교(중·고등학교) 미술교육 과정상 전체적으로 순수계열(회화, 조소, 동양화) 출신에 의

해 진행되고 있으며, 결과적으로 영리를 목적으로 하는 사교육기관이 디자인 교육의 실질적 측면을 담당하고 있는 실정이다. 또한 대학에서 디자인을 전공한 학생들은 교사가 되고자 해도 제도적으로 많은 제한을 받고 있어, 디자인을 전공한 학생이 그 기초조형교육을 담당하려해도 담당하지 못하는 파행적인 상황에 놓여 있다. 부수적인 요인이지만 우리나라 대학 내의 정원 분포를 살펴보면, 전국 미술대학이나 미술부분 해당학과의 정원 중 디자인 계열의 정원은 거의 70%에 이르고 있는 바, 졸업 후 다양한 진로를 요구하는 학생들의 가장 기본적인 요구에도 많은 장애를 주고 있는 것이 작금의 현실이다.

전술한 상황에서 알 수 있듯이 일반미술이라는 명칭하에서 지금까지 시행되어온 미술교육내의 디자인 교육은 교육적 측면이나 그 효율성에 있어서도 발전하는 사회나 그 대상자인 학생들의 기본적 관심과 요구를 수용하지 못하고 있다. 또한 디자인이라는 개념은 그 자체가 산업사회로의 진입이후에 정립된 것이므로 현대사회의 산업화가 진행될수록, 미래사회에서 차지할 것으로 예견되는 디자인의 다양성이나 카테고리를 고려해 볼 때, 디자인을 미술이라는 영역내의 한 부분으로 계속 취급할 수는 없다. 따라서 디자인 교육도 지금까지의 미술교육내의 부분적 영역에서 벗어나 전문교사에 의한, 특성화 및 개별화된 영역으로 분리교육되어야 한다. 이는 미술사적 흐름에서도 그러하고, 기초조형교육의 범위 내에서도 그 특성적인 차이를 알 수 있기 때문이다.

< 참고문헌 >

1. 국내 단행본

- 교육부, 『고등학교 교육과정(1)』, 서울: 교육부, 1992
- 교육부, 『고등학교 미술과 교육과정 해설』, 1995
- 권명광외, 『근대 디자인사』, 서울: 미진사, 1987
- 김교만외, 『고등학교 미술1』, 서울: 동아출판사, 1996
- 김기숙외, 『고등학교 미술1』, 서울: 대한교과서(주), 1996
- 김정, 『세계의 미술교육』, 서울: 예경, 1993
- 김정환, 『교육철학』, 서울: 박영사, 1992
- 김춘일, 『미술과 교육론』, 서울: 갑을출판사, 1988
- 김태외, 『미술교사용 지도서』, 서울: 금성교과서(주), 1996
- 노부자외, 『고등학교 미술1』, 서울:지학사, 1996
- 노영자외, 『고등학교 미술1』, 서울: (주)교학사, 1996
- 대학 미술교재 편찬위원회, 『미술개론』, 서울: 학문사, 1990
- 민경우, 『디자인의 이해』, 미진사, 1997
- 박대순, 『디자인 용어 사전』, 서울: 미진사, 1981
- 박선외외, 『고등학교 미술1』, 서울: 한샘출판(주), 1996
- 이우성, 『디자인론』, 서울: 대광서림, 1979
- 이홍우, 『교육과정 탐구』, 서울: 박영사, 1977
- 이홍우, 『교육과정 탐구』, 서울: 박영사, 1977
- 정시화, 『한국의 현대디자인』, 서울: 열화당, 1986
- 한국직업능력개발원, 『한국디자인 교육의 실태조사연구』, 1998

2 국내 논문

- 강원도 교육연구원, 『강원도 고등학교 교육과정 편성』, 운영지침, 1997, 12
- 교육부, 『미술교육과정 (교육부 고시 제 1997-15호, 별책 13) 총론』, 교육과정의 성격
- 권은숙, 『변화하는 세계를 위한 교육(3)』, 월간디자인, 1998.2
- 권은숙, 『변화하는 세계를 위한 디자인교육(4)』, 월간디자인, 1998.3
- 김민호, 『고등학교 디자인교육의 개선 방안 연구』, 상지대학교 교육대학원 석사학위논문, 1997.
- 김연선, 『미술교육과정의 내용구성에 관한 연구』, 서울: 서울대학교 대학원 석사학위논문, 1995.
- 김혜숙, 『초등학교 디자인 교육에 관한 연구』, 한국과학기술원 석사학위논문, 1998
- 손영화, 『실업계 고등학교 디자인 교육에 관한 연구』, 국민대학교 교육대학원 석사학위논문, 1998
- 신동식, 『우리나라 공업계 고등학교 디자인 교육과정 및 운영에 관한 연구』, 청주대학교 산업대학원 석사학위논문, 1997
- 오경희, 『실업계 고등학교 디자인교육의 정보화 연구』, 경희대학교 교육대학원 석사학위논문, 2000
- 오승종, 『공업계 고등학교 디자인 교육에 관한 연구』, 조선대학교 교육대학원 석사학위논문, 1998
- 전영우, 『현행 인문계 고등학교 미술교육의 문제점 분석』, 서울: 동국대학교 교육대학원 석사학위논문, 1981
- 전제성, 『고등학교 디자인 학습에 있어서 창조성 개발방법에 관한 연구』, 관동대학교 교육대학원 석사학위논문, 1999
- 천호선, 『디자인산업 진흥정책 연구』, 중앙대학교 예술대학원 석사학위논문

문, 1998

최희정, 『중학교 미술교과의 디자인 교육에 관한 연구』, 계명대학교 교육대학원 석사학위논문, 1996

한희종, 『실업계 고등학교 디자인 교육의 문제점 연구』, 홍익대학교 교육대학원 석사학위논문, 1999

허명자, 『고등학교 미술과 교육과정의 비교』, 서울: 숙명여자대학교 교육대학원 석사학위논문, 1996

중·고등학교 디자인교육에 관한 설문지

안녕하십니까 ?

귀중한 시간을 내주셔서 대단히 감사합니다.

본 질문지는 중등학교(중·고등학교) 미술교육과정 중 디자인교육에 대하여 알아보기 위한 것입니다. 본 설문지의 응답 및 분석결과는 순수하게 학문적인 목적으로만 사용되며, 그 이외의 목적으로 사용되지 않을 것을 약속드립니다. 여러분의 솔직하고도 성의있는 응답은 좋은 결과를 얻기 위한 저의 석사학위논문의 귀중한 자료로서 이용되므로 다시 한 번 성의있는 응답을 부탁드립니다.

여러분의 협조에 진심으로 감사드립니다.

2001년 4월
인하대학교 교육대학원

부탁의 말씀

1. 다음의 각 설문에 정답이 있는 것은 아닙니다. 각 항목에 대하여 너무 오래 생각하지 마시고, 질문을 읽으시고 난 후의 느낌이나 생각을 사실대로 솔직하게 응답해 주시기 바랍니다.
2. 사회적으로 바람직하다고 생각하는 것으로 대답하지 마시고, 귀하의 실제 느낌을 사실 그대로 기록해 주시기를 부탁드립니다.
3. 서로 비슷하다고 생각되는 문장이 있더라도 가급적이면 빠뜨리지 마시고 응답 해주시면 감사하겠습니다.

학생용

I. 다음은 조사대상자의 일반적 사항입니다. 해당란에 V 표시하여 주십시오.

1. 성별은?

- ① 남 () ② 여 ()

2. 학년은?

- ① 1학년() ② 2학년() ③ 3학년() ④ 졸업생()

3. 학교별?

- ① 중학교() ② 일반고() ③ 예술고()
④ 공업고() ⑤ 상업고() ⑥ 정보고()
⑦ 농업고() ⑧ 수산고()

4. 학교 소재지는?

- ① 특별시() ② 광역시() ③ 시·읍·면()

II. 다음은 디자인 교육의 흥미도와 활용도에 관한 문항들입니다. 해당 사항을 오른쪽에서 찾아 표시(V)하거나 해당 내용을 기입하여 주십시오.

1. 디자인 교육과 미술대학 진학과의 상관관계가 있다고 보십니까? ()

- ① 아주 많은 연관이 있다 ② 연관이 있는 편이다
③ 보통이다 ④ 연관이 없는 편이다
⑤ 전혀 연관이 없다

2. 미술 시간에 배우는 디자인 교육 내용에 관한 흥미 정도는 어떠합니까? ()

- ① 흥미가 매우 많다 ② 흥미로운 편이다
③ 보통이다 ④ 별로 흥미가 없다 -->2-1로
⑤ 전혀 흥미가 없다 -->2-1번으로

7-1. 도움이 되지 못한다면 그 원인은 무엇이라고 생각하십니까?

우선순위 () () ()

- ① 특수성을 살린 디자인 영역의 비중이 작다
- ② 시대에 뒤진 내용이 많다
- ③ 이론 설명이 너무 많고 암기 위주의 교육이 많다
- ④ 실습하는데 애로점이 많고 흥미유발이 안된다
- ⑤ 실기 시간 배당에 있어 무리한 점이 많다

8. 참고 작품을 보고 했을 때와 그렇지 않았을 때의 도움이나 차이점은 무엇입니까? ()

- ① 도움이 많이 되었다
- ② 그저 그렇다
- ③ 전혀 도움이 되지 않았다
- ④ 모방하고 싶은 충동에 혼란스러웠다
- ⑤ 기타 _____

9. 디자인 실기 수업을 하면서 어려웠던 점은 무엇입니까? ()

- ① 준비물이 많다
- ② 생각을 나타내기 힘들다
- ③ 작품 완성을 위한 시간이 부족하다
- ④ 완성 후 보관하기가 힘들다
- ⑤ 경제적 부담이 크다
- ⑥ 기타 _____

10. 선생님께서 작품을 평가시 어떻게 했으면 좋다고 생각하십니까? ()

- ① 개성을 바탕으로 한 창의성에 중점
- ② 작품에 임하는 성실성이나 열의에 중점
- ③ 개인차를 고려하여 다른 학생과의 비교에 의해 평가
- ④ 성실성보다는 표현 기능에 의한 우수한 결과를 평가
- ⑤ 기타 _____

