



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

2009

개정

교육과정에

따른

초등학교

미술

교과서

디자인

영역

비교

분석

고상아

2015

석 사 학 위 논 문

2009 개정 교육과정에 따른 초등학교
미술 교과서 디자인 영역 비교 분석
-초등학교 3·4학년을 중심으로-

A Comparative Analysis of the Design Area in
Art Textbooks According to 2009 Revised Curriculum
: Focused on 3rd and 4th in Elementary School

제주대학교 교육대학원

초등미술교육전공

고 상 아

2015년 8월

석 사 학 위 논 문

2009 개정 교육과정에 따른 초등학교
미술 교과서 디자인 영역 비교 분석
-초등학교 3·4학년을 중심으로-

A Comparative Analysis of the Design Area in
Art Textbooks According to 2009 Revised Curriculum
: Focused on 3rd and 4th in Elementary School

제주대학교 교육대학원

초등미술교육전공

고 상 아

2015년 8월

2009 개정 교육과정에 따른 초등학교
미술 교과서 디자인 영역 비교 분석
-초등학교 3·4학년을 중심으로-

A Comparative Analysis of the Design Area in
Art Textbooks According to 2009 Revised Curriculum
: Focused on 3rd and 4th in Elementary School

지도교수 오 재 환

이 논문을 교육학 석사학위 논문으로 제출함

제주대학교 교육대학원

초등미술교육전공

고 상 아

2015년 5월

고 상 아의
교육학 석사학위 논문을 인준함

심사위원장 인

심사위원 인

심사위원 인

제주대학교 교육대학원

2015년 6월

목 차

국문 초록	i
I. 서론	1
1. 연구의 목적	1
2. 연구의 내용과 방법	2
3. 선행 연구 분석	2
II. 이론적 배경	4
1. 2009 개정 미술과 교육과정의 이해	4
가. 2009 개정 미술과 교육과정의 기본방향	4
나. 2009 개정 미술과 교육과정의 목표	5
다. 2009 개정 미술과 교육과정의 내용 체계	5
2. 디자인의 이해	7
가. 디자인의 개념	7
나. 디자인의 영역	7
다. 디자인의 조건	9
라. 디자인 교육의 필요성	10
III. 초등학교 미술 교과서 디자인 영역 비교 분석	12
1. 분석 기준	12
2. 외적 체제 분석	12
가. 집필진 전공 및 직업 분석	12

나. 페이지 수 분석	14
3. 내용 체제 분석	16
가. 디자인 관련 단위 내용 체계 분석	16
나. 디자인 영역별 비중 분석	29
다. 디자인 관련 단위 참고자료 분석	38
IV. 결론	43
참고 문헌	i
ABSTRACT	ii

표 목 차

<표 II-1> 2009 개정 미술과 교육과정의 내용 체계	6
<표 III-1> 출판사별 집필진 전공	13
<표 III-2> 출판사별 집필진 직업	13
<표 III-3> 출판사별 교과서 내 디자인 영역 페이지 수	14
<표 III-4> 두산동아 미술 교과서 디자인 관련 단원 내용 구성	16
<표 III-5> 금성출판사 미술 교과서 디자인 관련 단원 내용 구성	18
<표 III-6> 천재교육 미술 교과서 디자인 관련 단원 내용 구성	21
<표 III-7> 비상교육 미술 교과서 디자인 관련 단원 내용 구성	24
<표 III-8> 교학사 미술 교과서 디자인 관련 단원 내용 구성	25
<표 III-9> 두산동아 미술 교과서 디자인 영역별 분석	30
<표 III-10> 금성출판사 미술 교과서 디자인 영역별 분석	31
<표 III-11> 천재교육 미술 교과서 디자인 영역별 분석	33
<표 III-12> 비상교육 미술 교과서 디자인 영역별 분석	35
<표 III-13> 교학사 미술 교과서 디자인 영역별 분석	36
<표 III-14> 두산동아 미술 교과서 디자인 관련 단원 참고자료 분석	38
<표 III-15> 금성출판사 미술 교과서 디자인 관련 단원 참고자료 분석	39
<표 III-16> 천재교육 미술 교과서 디자인 관련 단원 참고자료 분석	40
<표 III-17> 비상교육 미술 교과서 디자인 관련 단원 참고자료 분석	40
<표 III-18> 교학사 미술 교과서 디자인 관련 단원 참고자료 분석	41

국 문 초 록

2009 개정 교육과정에 따른 초등학교 미술 교과서 디자인 영역 비교 분석

-3·4학년을 중심으로-

고 상 아

제주대학교 교육대학원 초등미술교육전공
지도교수 오 재 환

현대 사회에서 우리는 다양한 시각적 환경에 노출되어 있다. 우리가 접하는 모든 시각적 환경은 디자인과 관련되어 있다고 볼 수 있다. 이렇게 우리와 밀접하게 관련되어 있는 디자인에 관한 교육은 어릴 때부터 이루어져야 하지만 현재 초등학교에서 디자인 교육을 제대로 하기는 어려운 실정이다. 학교 현장에서의 디자인 교육의 실정을 알아보기 위하여 선행되어야 할 부분은 미술 교육의 지침이 되는 미술 교과서의 분석이다.

따라서 본 연구에서는 현행 교육과정인 2009 개정 교육과정에 따른 초등학교 미술 교과서의 디자인 영역을 3·4학년을 중심으로 분석하였다. 초등학교 미술 교과서를 분석하기 위하여 먼저 2009 개정 교육과정과 디자인에 관한 이론적 배경을 살펴보고, 선행연구를 비교 분석하였다. 총 5종의 미술 교과서를 선정하여 크게 외적 체제와 내용 체제로 분석 기준을 세운 후 실제적인 분석에 들어갔다. 외적 체제에서는 집필진 전공 및 직업과 디자인 영역이 배정된 페이지 수를 분석하였으며, 내용 체제에서는 디자인 관련 단원의 내용 체계와 디자인 영역별 비중 그리고 디자인 관련 단원 참고자료를 분석하였다.

그 결과는 다음과 같이 요약할 수 있다.

첫째, 출판사별 교과서 집필자의 전공을 살펴본 결과 모든 출판사에서 미술교육 전공 집필자가 회화나 공예, 디자인, 조소 전공의 집필자보다 많았다.

둘째, 모든 출판사의 미술 교과서 내의 디자인 영역 비중은 30% 이상으로 비교적 높게 나타났다.

셋째, 모든 출판사의 교과서 모두 비교적 많은 단원에서 다양한 주제와 목표로 디자인 관련 요소들을 다루고 있었다. 디자인 영역별 비중을 살펴보았을 때에는 제품 디자인, 시각 디자인의 영역을 주로 많이 다루고 있었다.

넷째, 미술 교과서 내의 디자인 관련 단위 참고자료를 살펴보았을 때, 대부분의 출판사가 학생 작품의 비중과 포스터, 시설물, 제품 등의 기타 작품의 비중이 높게 나타났다.

이 결과를 토대로 초등학교 디자인 교육에 있어 미술 교과서가 나아갈 방향에 대해 제언하면 다음과 같다.

첫째, 보다 다양한 전공과 직업의 집필진이 교과서 편찬에 기여할 필요가 있겠다. 특히 미술교육 전공뿐만 아니라 디자인 관련 전공자나 전문가가 교과서 편찬에 기여한다면 보다 체계적이고 전문적인 디자인 교육을 위한 교과서가 나올 것이다.

둘째, 디자인 교육에 있어서 기초가 되는 기초 디자인의 비중을 비중 있게 다룰 필요가 있겠다. 기초 디자인 교육이 탄탄히 된다면 학생들이 보다 흥미롭게 디자인 수업에 참여할 수 있을 것이다.

셋째, 미술 교과서 내 디자인 관련 작품이 조금 더 다양해지면 좋을 것이다. 미술 교과서에서 학생 작품뿐만 아니라 디자인에 대한 안목을 높이고 폭넓은 디자인 경험을 위한 다양한 국내·외 작가들의 작품을 제시하면 학생들에게 보다 질 높은 디자인 교육이 가능할 것이다.

앞으로도 초등학교에서의 효과적인 디자인 교육을 위한 방안들이 다양한 연구를 통하여 나와야 할 것이고, 특히 초등학교 현장에 적합하고 학생들의 수준에 맞는 교과서의 개발이 지속적으로 이루어졌으면 한다.

주요어: 2009 개정 교육과정, 디자인, 디자인 교육, 교과서 분석

I. 서 론

1. 연구의 목적

현대 사회에서 우리는 그림, 사진, 영상, 광고, 건축 등 시각적으로 다양한 환경에 노출되어 있다. 우리가 언제 어디서나 접할 수 있는 이런 다양한 시각적 환경에는 디자인이라는 개념이 녹아들어 있다. 디자인이라는 것은 거창하고 특별한 개념이 아니다. 우리가 입고 있는 옷, 우리가 살고 있는 건물, 우리가 사용하는 제품이 모두 디자인과 관련되어 있다. 갈수록 사람들은 옷, 건물, 제품 등을 선택할 때 기능 못지않게 디자인을 중요시한다. 그만큼 디자인은 우리 실생활에 깊숙하게 자리 잡고 있다고 볼 수 있다.

이렇게 실생활과 밀접한 디자인에 대한 교육은 어릴 때부터 필요하다고 본다. 디자인의 중요성과 필요성은 나날이 대두되고 있지만 현재 초등학교에서는 디자인 교육을 하는 데에 어려운 점이 많다. 물론 초등학교 미술 교과서에 디자인 영역이 편성되어 있지만 디자인 자체에 대한 이해가 부족하고 다양한 디자인 영역이 고르게 배정되어 있지 않기도 하다. 또한 실제 디자인을 전문적으로 지도하는 데 있어서도 교사들의 어려움이 크다. 학교 현장에서 디자인 교육이 어떻게 이루어지고 있는지를 살펴보기 위해서 선행되어야 할 것은 미술 교육의 지침이 되는 미술 교과서의 디자인 영역에 대한 분석이다.

현재 우리나라에서는 2009 개정 교육과정에 따른 교육이 이루어지고 있다. 2009 개정 교육과정은 2013년에 1·2학년을 시작으로 2014년에 3·4학년, 그리고 현재 2015년에 들어서 5·6학년까지 연차적으로 적용되면서 올해 비로소 완전히 정착되었다고 볼 수 있다. 2009 개정 교육과정에서 강조하는 점은 학생의 자율성과 창의성이다. 국가의 인재육성에 자율성과 창의성은 중요한 부분이며 이러한 인재육성을 위한 미술교과 내의 체계적인 디자인 교육은 분명 가치 있는 일일 것이다. 디자인 교육의 가치와 필요성을 충분히 인지하여 효과적인 디자인 교육을 이루기 위해서는 현재 학교에서의 디자인 교육에 대한 분석이 이루어져야 한다.

2. 연구의 내용과 방법

본 연구에서는 디자인 교육의 필요성에 중점을 두고 다음과 같은 내용과 방법으로 2009 개정 교육과정에 따른 초등학교 3·4학년 미술 교과서의 디자인 영역을 비교 분석하였다.

첫째, 초등학교 미술 교과서 분석에 관한 선행 논문들을 분석하여 논문의 방향을 정하였다. 또한 초·중등 미술 교과서의 디자인 영역에 관한 선행 논문들을 살펴보고 분석 기준을 정하였다.

둘째, 디자인 관련 이론들을 바탕으로 디자인의 개념을 짚고 다양한 디자인 영역에 대한 정의를 내린 후 초등학교에서의 디자인 교육의 필요성을 제시하였다.

셋째, 2009 개정 교육과정을 바탕으로 교육과학기술부 검정 초등학교 3·4학년 미술 교과서의 디자인 영역 체제와 내용을 비교 분석하였다. 비교 분석을 위한 교과서는 두산동아, 금성출판사, 천재교육, 비상교육, 교학사로 총 5종을 선정하였다.

넷째, 5종의 교과서를 비교 분석한 결과를 토대로 현재 초등학교 미술 교과서 내의 디자인 영역에 대한 문제점을 짚고 앞으로 초등학교 미술 교과서의 개발 방향에 대해 제시하였다.

3. 선행 연구 분석

본 연구에서는 현재 초등학교 미술 교과서에 편성되어 있는 디자인 영역을 분석하기 위하여 우선 초·중등 미술 교과서 분석에 관한 연구와 디자인 영역에 관한 연구들을 살펴보았다.

먼저 미술 교과서 분석과 관련하여 문지희(2012)는 2009 개정 교육과정에 따른 초등학교 5·6학년 미술 교과서를 감상 관련 단원 중심으로 비교 분석하여 학교 현장에서 실질적이고 유용하게 감상 단원을 지도할 수 있는 교과서를 지속적으로 개발해야 함을 강조하였다. 김덕진(2012)은 초등학교 5·6학년 미술 교과서 조소 영역을 분석하여 조소 영역 교육의 개선 방안을 제시하였다. 특히 조소 영역 관련 자료로 ICT 자료의 활용을 활성화해야 된다는 점과 학교 현장 연구를 통한 조소

활동의 활성화 방안 연구의 필요성을 강조하였다.

다음으로 디자인 영역과 관련하여 이주희(2012)는 중학교 미술교과의 디자인 영역을 중점적으로 분석하여 현재 중학교에서의 디자인 교육의 문제점을 짚었으며 체계적인 디자인 발상단계 과정을 반영하고 시대 변화에 맞는 다양한 매체를 활용한 디자인 교육을 제안하였다. 김효정(2015)은 중학교 미술 교과서의 디자인 표현영역을 중점적으로 분석하여 디자인 영역에서 국외 작가에 치우친 도판 비중의 문제점과 한쪽으로 편중된 디자인 영역 비중의 문제점을 제시하였다. 이아란(2015)은 2009 개정 중학교 미술 교과서의 디자인 영역을 비교·분석하여 ‘체험’, ‘표현’, ‘감상’의 내용 영역에 따라 디자인 영역이 고루 배치되어야 함과 디자인 영역이 균형 있게 배정되어야 함을 제안하였다. 또한 디자인 과정을 이해시킬 수 있는 기초 표현활동의 단계도 미술 교과서에 포함되어야 한다고 강조하였다. 이명자(2010)는 NIE에 활용한 디자인 교육에 관한 연구를 통하여 초등학교에서의 디자인 교육의 중요성을 설명하고 신문을 활용한 효과적인 미술 디자인 교육을 제안하였다.

Ⅱ. 이론적 배경

1. 2009 개정 미술과 교육과정의 이해

가. 2009 개정 미술과 교육과정의 기본방향

2009년 개정 미술과 교육 과정은 제7차 교육 과정과 2009 개정 미술과 교육 과정 체제와 구조를 유지하면서 시대와 사회의 요구에 따라 필요한 부분만을 수정 보완한 부분 개정이다. 미술과 교육 과정 개정 방향은 다음과 같다.

첫째, 미적 인식 능력의 체계적인 육성이 가능하도록 하였다. 미술이 ‘삶’의 영역으로 확대되면서 학교 미술 교육에서 세상을 미적으로 인식하는 능력을 길러 주어야 한다는 것이다. 미적 인식 능력이란 시각 환경을 중심으로 하는 학습자의 생활 세계를 감각적, 개념적, 인격적으로 이해하고, 비판적으로 수용할 수 있는 능력이다. 미적 인식 능력에는 조형 언어에 대한 감수성과 기본적인 사용 능력, 조형 언어를 통한 의사소통 능력, 미술의 사회 문화 역사적 의미를 이해하고 판단하는 능력 등을 포함할 수 있도록 고루 구성한다.

둘째, 체험 활동에서 지각과 소통의 중요성을 강조하였다. 자신과 주변 환경의 미적 특징을 발견하고, 느낌과 생각을 다양한 방법으로 표현할 수 있는 능력을 기르도록 하였으며, 생활 속에서 시각 문화를 찾아보고 소통 방식을 이해하고 활용하도록 하였다.

셋째, 국가 수준의 미술과 교육 과정이 그 의미가 제대로 해석되기 위해 교육 과정이 명료화될 수 있도록 하였다. 미술과 교육 과정은 ‘국가 수준에서 미술과 성격, 목표 내용 교수 학습 방법, 평가를 구성해 놓은 교육 과정 문서’를 의미한다. 그 외에도 지역의 특수성과 학교의 실정, 학생 수준의 교육 과정 계획이 있다. 그러나 각 수준의 교육 과정이 계획되고 실행되는 과정에서 국가 수준의 교육 과정이 훼손되지 않도록 교육 과정을 명료화하기 위해서는 제시되는 내용들이 구체적이면서도 포괄적이고 체계화되어야 한다.

넷째, 미술 학습이 학습자의 개인적 경험에서 의미를 갖기 위해서 미술 외에 경험 영역들과 관련지어 통합적으로 구성하였다. 미술과 타 교과와의 통합, 미술과 다른 예술과의 통합, 미술 교과 내의 체험, 표현, 감상 활동 등을 통합하여 표현하는

활동을 제시하고 있다.

나. 2009 개정 미술과 교육과정의 목표

미술은 느낌과 생각을 시각적으로 표현하고, 시각 이미지를 통해 다른 사람과 소통하여, 자신과 세계를 이해하는 예술의 한 영역이다. 또, 미술은 그 시대의 문화를 기록하고 반영하기 때문에 우리는 미술 문화를 통해서 과거와 현재를 이해하고, 나아가 문화의 창조와 발전에 공헌할 수 있다. 따라서 미술 교과 교육의 목표는 미적 감수성과 직관으로 대상을 이해하고 삶을 창의적으로 향유하며 미술 문화를 계승, 발전시킬 수 있는 전인적 인간을 육성하는 데 있다. 이를 달성하기 위한 하위 목표는 다음과 같다.

- 1) 자신과 주변 세계에 대한 미적 감수성을 기른다.
- 2) 느낌과 생각을 창의적으로 표현하고 소통할 수 있는 능력을 기른다.
- 3) 미술의 가치를 이해하고 판단할 수 있는 능력을 기른다.
- 4) 미술을 생활화하여 미술 문화를 애호하고 존중하는 태도를 기른다.

다. 2009 개정 미술과 교육과정의 내용 체계

2007 개정 미술과 교육과정에서는 내용 영역이 ‘미적 체험, 표현, 감상’으로 구분되었으나 2009 개정 교육과정에서는 내용 영역이 ‘체험, 표현, 감상’으로 구분되었다. 이는 그동안 미적 체험 영역에서 실제 수업으로 변환할 수 있는 구체적인 필수 학습 요소를 제시하지 못한 문제를 해결하기 위한 노력으로 지각과 소통을 주요 내용으로 제시하였다.

2009 개정 미술과 교육과정 표현 영역에서는 2007 개정 미술과 교육과정에서 내용으로 제시된 ‘주제 표현, 표현 방법, 조형 요소와 원리, 표현 과정’을 축소해서 ‘주제 표현, 표현 방법, 조형 요소와 원리’로 제시하였다. 이는 표현 과정이 주제 표현, 표현 방법 등에 포함되기 때문에 별도로 구분하지 않아도 된다는 의견이 반영된 것이다. 2009 개정 미술과 교육과정 감상 영역에서는 2007 개정 미술과 교육과정에서 내용으로 제시된 ‘미술 작품, 미술 문화’를 ‘미술사, 미술 비평’으로 제시함으로써 감상 영역의 내용이 구체적으로 실제 수업으로 변환되도록 하였다. 2009 개정 미술과 교육과정의 학년별 내용 체계는 <표Ⅱ-1>과 같다.

<표 II-1> 2009 개정 미술과 교육과정의 내용 체계

영역	초등학교	
	3~4학년	5~6학년
체험	<ul style="list-style-type: none"> · 지각 주변 대상을 탐색하여 느낌과 생각을 다양한 방법으로 나타내기	<ul style="list-style-type: none"> · 지각 주변 대상이나 현상, 자신의 특징을 발견하고 다양한 방법으로 나타내기
	<ul style="list-style-type: none"> · 소통 생활 속에서 시각 문화를 찾아보고 탐색하기	<ul style="list-style-type: none"> · 소통 시각 문화의 소통 방식을 이해하고 활용하기
표현	<ul style="list-style-type: none"> · 주제 표현 다양한 주제를 탐색하여 자유롭게 표현하기	<ul style="list-style-type: none"> · 주제 표현 체계적인 발상을 통하여 주제의 특징과 느낌을 효과적으로 표현하기
	<ul style="list-style-type: none"> · 표현 방법 기본적인 재료와 용구, 표현 방법을 탐색하여 표현하기	<ul style="list-style-type: none"> · 표현 방법 다양한 표현 방법의 특징을 이해하고 효과적으로 표현하기
	<ul style="list-style-type: none"> · 조형 요소와 원리 조형 요소와 원리를 탐색하여 표현하기	<ul style="list-style-type: none"> · 조형 요소와 원리 조형 요소와 원리의 특징을 이해하고 효과적으로 표현하기
감상	<ul style="list-style-type: none"> · 미술사 미술의 시대적, 지역적 배경에 흥미와 관심 갖기	<ul style="list-style-type: none"> · 미술사 미술의 시대적, 지역적 특징을 알아보고 문화적 전통을 이해하기
	<ul style="list-style-type: none"> · 미술 비평 미술 작품에 흥미와 관심 갖기	<ul style="list-style-type: none"> · 미술 비평 미술 비평 활동의 과정과 방법을 익히기

2. 디자인의 이해

가. 디자인의 개념

디자인이라는 개념은 라틴어인 ‘데시그나레’에서 유래하였다. 데시그나레는 ‘de’(완전히)와 ‘signare’(전하려는 뜻을 그리다)가 결합되어 ‘전하려는 의미를 기호로 나타내 그리다’라는 뜻을 갖고 있다(박선옥, 2009, p.6). 라틴어 ‘데시그나레’의 본래 뜻과 관련지어 보았을 때 현대 사회에서 의미하는 디자인은 어떤 목적을 전달하기 위하여 내면의 사고활동을 눈에 보이는 이미지로 표현하는 과정이라고 말할 수 있다. 현대 문명이 있기까지는 다양한 창조활동이 이루어졌으며, 이러한 창조활동은 모두 디자인에 기초하고 있다. 창조라는 것은 사람들이 조금 더 편리한 생활을 위해 전에 없던 새로운 것을 아름답게 만드는 것이고, 디자인은 이러한 창조활동과 밀접한 관계가 있다고 볼 수 있다.

박연실(2010)은 디자인에 관하여 다음과 같이 밝히고 있다.

우리의 주변에 있는 많은 물건들은 사용하기 위한 고안품으로서 우리가 디자인 행위로 만든 것들이다. 이렇게 디자인이란 행위는 사물을 창조하여 가치를 낳는 계획된 활동이다. 즉 디자인 행위는 인간생활에 유용한 물건을 만드는 조형 활동으로서 사회 속에서 인간이 원하는 물질적이고 정신적인 욕구에 대해서 구체적인 환경을 만들어 가며 적응해 가는 과정이다. ... 디자인의 정의를 정리한다면 “인간생활의 목적에 따라 실용적이고 미적인 조형을 계획하고 이를 표현하고 실현하는 것”이다. 즉 실용적이고 미적인 조형의 오감각적인 표현이 디자인의 정의이다. 디자인이란 그것을 만들기 위한 재료의 선택에서부터 그 제작과정을 통하여 완성되어 사용되기까지를 처음부터 고려하여 발상하는 행위를 말한다. 이는 이미지의 물질적 혹은 실체적인 실현을 디자인이라고 할 수 있다.(pp.24-25)

나. 디자인의 영역

디자인의 영역을 명확하게 몇 가지로 분류하기는 어렵다. 본 연구는 초등학교 미술 교과서 내의 디자인 영역을 분석하는 연구이므로 초등학교에서 주로 다루는 디자인의 영역에 대하여 살펴보고자 한다. 본 연구에서는 디자인의 영역을 크게 기초 디자인, 제품 디자인, 시각 디자인, 환경 디자인 네 부분으로 분류하여 살펴

보았다.

1) 기초 디자인

기초 디자인은 본격적인 디자인을 위한 준비의 개념이 들어가 있다. 원하는 목적을 달성하기 위한 디자인을 위해서는 기본적으로 적용되는 디자인의 요소나 원리가 있다. 기초 디자인은 바로 이러한 디자인의 요소나 원리 등을 포함한 것이라고 볼 수 있다. 강인산(2008)은 기초 디자인에 관하여 다음과 같이 밝히고 있다.

기초 디자인은 실제 디자인을 하기 위해 필요한 기본적인 요소들을 말하는데, 모든 학년에서 가장 많이 학습하는 영역이다. 기초 디자인이 포함하는 내용은 디자인 요소 및 원리에 기초를 둔 점, 선, 면, 입체, 질감, 빛, 운동감, 공간감, 조화, 균형, 비례, 율동을 비롯하여, 색채에 대한 지식적 내용 즉 색채의 속성, 색의 성질이나 느낌에 대한 이론과 색구성 등이다.(p.14)

2) 제품 디자인

제품 디자인은 실제 우리가 직접 사용하는 제품을 기획하고 제작하는 것을 말한다. 실제로 우리가 사용하는 제품을 만드는 것이므로 기능성과 아름다움, 실용성 등을 두루 갖춰야 한다.

민경우(2013)는 “제품 디자인은 생활에 관계되는 각종 인공물의 생산을 계획하는 작업으로, 모든 생산 제품의 원형을 창조하는 것을 의미한다”(p.63)라고 밝히고 있으며 박연실(2010)은 “제품 디자인은 생산하는 방법과 만들어 내는 도구적 장비의 성격에 따라 두 가지 분류방법이 있다. 인간의 손으로 직접 생산하는 방법은 수공예이며 기계를 수단으로 하는 생산은 공업 디자인으로 분류된다”(p.35)라고 밝히고 있다.

3) 시각 디자인

시각 디자인은 우리 눈에 보이는 이미지와 관련된 것으로 포스터 디자인, 캐릭터 디자인, 편집 디자인, 광고 디자인, 포장 디자인, 영상 디자인 등이 시각 디자인에 속한다. 김효정(2015)은 시각 디자인에 관하여 다음과 같이 밝히고 있다.

시각 디자인(visual design)은 우리가 생활 속에서 필요한 정보와 지식을 보다 신속·정확하게 시각에 호소하여 전달하는 디자인을 말한다. 이 때문에 시각 디자인을 시각전달 디자인(visual communication design)이라고도 한다.(p.8)

민경우(2013)는 시각 디자인에 관하여 다음과 같이 밝히고 있다.

시각 디자인은 18세기 출판물의 일러스트레이션이나 대량 선전을 위한 광고 포스터에서 본격적으로 시작되었기 때문에 인쇄와 묘사에 관련된 ‘그래픽’이라는 용어를 사용해서 그래픽 디자인이라고도 한다. 그러나 이제는 인쇄술과 사진의 발달 그리고 다양한 매체에 의한 시각 영역의 확대로 인해 단순한 인쇄물뿐 아니라 영상물, 옥외 광고, 심지어 슈퍼 그래픽을 포함한 환경 그래픽의 영역까지도 아우른다. ... 시각 디자인은 과학과 기술의 발전에 따른 전달 매체의 발달로 인해 그 영역이 정적인 인쇄물(종이)부터 시간성이 개재되어 동적으로 변화되는 영상물(전파)까지 확대되고 있다.(pp.64-65)

4) 환경 디자인

환경 디자인은 말 그대로 우리 주변 환경에 관한 디자인을 일컫는다. 즉 우리가 살아가는 데 필요한 삶의 공간과 관련된 디자인이라고 볼 수 있다.

민경우(2013)는 환경 디자인에 관하여 다음과 같이 밝히고 있다.

환경 디자인의 범위는 작게는 개인이 생활하는 실내 공간 디자인부터 실외 건축, 조경, 도시 국토 계획까지도 아우르면서 좀 더 쾌적하고 능률적인 삶이 되도록 공간을 구성한다. ... 환경 디자인은 다양한 재료를 이용해 사용 가능한 대상을 만든다는 점에서 제품 디자인과 성격이 유사하다. 하지만 쉽게 이동할 수 없는 인간의 생활공간을 꾸미며 그 크기에서 인간을 담는 공간을 다루므로 공간 디자인이라고도 한다.(pp.65-66)

김효정(2015)은 환경 디자인에 관하여 다음과 같이 밝히고 있다.

환경 디자인은 실내 디자인과 실외 디자인으로 나뉘며, 인간과 자연 환경, 생태계와 밀접한 관계를 가지고 있으며 좀 더 살기 좋은 생활공간을 창조하는 데 목표가 있다.(p.9)

다. 디자인의 조건

좋은 디자인은 다음의 조건들을 충족시키는 디자인이라고 볼 수 있다.

1) 합목적성

합목적성이란 대상이나 일이 목적에 부합해야 한다는 것으로 여기서 목적이란 실용적 목적을 말한다. 그러므로 합목적성은 실용성이라고도 한다. 수단이나 방법

이 목적에 부합하는 것을 외적 합목적성, 부분과 전체가 또는 부분과 부분이 서로 부합하는 것을 내적 합목적성이라 한다(민경우, 2013, p.130).

2) 심미성

심미성이란 기능과 유기적으로 연결되도록 아름다움을 창조하는 것이다. 디자인이 추구하는 아름다움은 디자이너, 생산자, 소비자가 똑같이 공감하는 미의식이어야 한다. 또한 보편적인 가치에 바탕을 두고 미의식의 전통이나 유행을 고려한 객관적인 것이어야 한다(민경우, 2013, pp.131-132).

3) 경제성

경제성이란 최소의 자재와 노력으로 최대의 효과를 얻어야 함을 말한다. 허용된 여건으로 가장 우수한 제품을 소비자에게 공급할 수 있어야 한다는 뜻이다. 따라서 디자이너는 비용의 최소화를 비롯하여 재료의 선택에서 제작 기술과 공정의 선택에 이르기까지 가장 합리적이고 효율적이며 경제적인 제작 효과를 얻도록 계획해야 한다(민경우, 2013, p.131).

4) 독창성

독창성이란 새로운 아이디어와 정보를 바탕으로 새로운 가치를 추구함을 말한다. 디자인 행위는 단순히 시각적인 요소와 재료의 조직이라고 해석하기보다는 사회 차원의 창조 활동으로 이해해야 한다. 디자인은 인간 사회와 그 속에 존재하는 인간과 물건을 유기적으로 연관시켜 여러 가지 문제점을 어떻게 해결해 나갈지 창조적으로 모색하는 것이기 때문이다(민경우, 2013, p.132).

라. 디자인 교육의 필요성

1) 시대적 요구

21세기 사회에서 디자인이 차지하고 있는 부분은 굉장히 많다. 굳이 디자인에 대해 인식하려 하지 않아도 주변을 둘러보면 눈에 보이는 것 대부분이 디자인과 관련되어 있음을 알 수 있다. 과거의 디자인은 부가가치를 높여주는 역할로서 이해했지만, 시대가 변화함에 따라 새로운 디자인의 요구는 점차 커지고 있으며 디자인은 고부가가치를 창출할 수 있는 수단으로 여겨지고 있다. 디자인은 국가 경제와 기업 경쟁력의 핵심 역량으로 대두되고 있으며, 상품기획이나 기술 경영, 마케팅, 문화 등 기업 활동의 총체적인 요소들이 결합된 복합적인 관점에서 보는 경향

이 강하게 나타나고 있다(남주현, 2008, p.185). 이처럼 현대 사회에서 대두되고 있는 디자인의 중요성을 인지하고 디자인의 개념이 시대에 따라 변화함에 따라 이에 맞는 디자인 교육이 필요하겠다.

2) 사고력과 창의성 증진

디자인은 어떤 목적을 가지고 계획한 것을 다양한 아이디어로 표현해가는 과정이다. 아동들은 무엇인가를 디자인하기 위해서 어떤 모양으로 만들어야 하는지 최소의 비용으로 최대의 효과를 얻으려면 어떤 방법으로 만들어야 할 지 또한 만들려고 하는 것이 어디에 쓰일 것인지 사전에 고민하는 발상 단계를 거치게 된다. 이러한 발상 단계에서 아동들은 참고자료를 감상하고, 재해석하며 또래들과 토론을 하는 과정을 반복적으로 하게 된다. 이는 자연스럽게 아동들의 사고력 증진으로 이어질 수 있다. 디자인에는 특정한 답이 있지 않다. 디자인은 아동들이 자유롭게 생각했던 다양한 아이디어를 표현해내는 과정일 뿐 어떠한 답을 요구하지 않는다. 다른 사람들이 생각해내지 못했던 독창적인 아이디어에 대해 생각해보고, 이를 직접 표현해봄으로써 아동들은 창의성을 기를 수 있게 된다.

이주희(2012)는 디자인 교육에 관하여 다음과 같이 밝히고 있다.

디자인교육은 디자인의 가치를 이해하고 학생들이 발상을 기초로 구상하고 계획하는 창안의 단계를 통해 문제를 해결하는 다양한 방법의 연구와 독창적인 사고능력의 향상 및 창의력 향상을 목적으로 교육할 수 있는 중요한 역할을 담당할 수 있다.(p.2)

Ⅲ. 초등학교 미술 교과서 디자인 영역 비교 분석

1. 분석 기준

미술 교과서 분석에 관한 선행 연구들을 비교 분석하여 본 연구의 분석 기준을 세웠다. 분석 기준은 크게 외적 체제 분석과 내용 체제 분석으로 나누었고 외적 체제에서는 출판사 별 집필진의 전공 및 직업과 디자인 영역이 배정된 페이지 수를 분석하였다. 내용 체제에서는 각 출판사별 디자인 관련 단위 내용 체계와 디자인 영역별 비중, 디자인 관련 단원의 참고자료 분석을 실시하였다.

2. 외적 체제 분석

가. 집필진 전공 및 직업 분석

교과서 편찬에 있어 집필진의 전공이나 직업도 영향을 미치게 된다. 집필진의 전공에 따라 교과서 내용의 신뢰도나 전문성이 달라질 수 있으며 직업에 따라 학교 교육에 대한 이해도가 달라질 수 있고 나아가 교과서 집필 방향이 달라질 수도 있다. 집필진의 전공은 공예 디자인, 미술교육, 서양화, 교육학으로 분류하였으며 집필자의 최종 학위를 기준으로 전공을 구분하였다.

우선 5종 교과서의 집필진의 수를 살펴보면 두산동아가 5명, 금성출판사가 7명, 천재교육이 8명, 비상교육이 8명, 교학사가 5명이다. 두산동아 집필진 5명과 금성출판사 집필진의 7명 모두 미술교육 전공이었으며, 천재교육 집필진의 전공은 미술교육이 6명, 교육학이 2명이었다. 비상교육 집필진의 전공은 미술교육이 7명, 공예 디자인이 1명이었고, 교학사 집필진의 전공은 미술교육이 4명, 서양화가 1명이었다.

분석 결과 집필진의 수는 출판사별 5~8명으로 차이가 있었으며, 전공을 살펴보면 총 집필진 33명중 미술교육 전공이 29명으로 87.9%의 높은 비율을 보였다. 출판사별 집필진의 전공을 분석하면 <표 Ⅲ-1>와 같다.

<표 Ⅲ-1> 출판사별 집필진 전공

출판사	집필자 수	공예 디자인	미술 교육	서양화	교육학
두산동아	5	·	5	·	·
금성 출판사	7	·	7	·	·
천재교육	8	·	6	·	2
비상교육	8	1	7	·	·
교학사	5	·	4	1	·
계	33	1	29	1	2

집필진의 전공 분석에 이어 집필진의 직업을 살펴보았다. 두산동아의 집필진은 초등 교사가 3명, 교수가 2명이었고 금성출판사 집필진은 초등 교사가 4명, 교수가 2명, 전직 초등학교 교사가 1명이었다. 천재교육 집필진은 초등 교사가 7명, 교수가 1명이었으며 비상교육 집필진은 초등 교사가 6명, 초등 교감이 1명, 교수가 1명이었다. 교학사의 집필진은 초등 교사가 3명, 중등 교사가 1명, 전직 중학교 교감이 1명이었다.

분석 결과 총 집필진 33명 중 현직 초등 교사가 23명으로 69.7%의 높은 비율을 보였고 그 다음이 교수 6명으로 18.2%의 비율을 보였다. 출판사별 집필진의 직업을 분석하면 <표 Ⅲ-2>와 같다.

<표 Ⅲ-2> 출판사별 집필진 직업

출판사	초등 교사	중등 교사	초등 교감	교수	기타
두산동아	3	·	·	2	·
금성 출판사	4	·	·	2	1(전직 초등학교 교사)
천재교육	7	·	·	1	·
비상교육	6	·	1	1	·

교학사	3	1	.	.	1(전직 중학교 교감)
계	23	.	1	6	2

나. 페이지 수 분석

출판사별로 교과서 내에 디자인 영역이 어느 정도 배정되었는지를 알아보고자 페이지 수를 분석하였다. 이를 위하여 먼저 출판사별 미술 교과서의 전체 페이지 수를 알아보고 이 중 디자인 영역이 포함된 부분은 몇 페이지인지 알아보았다. 여기에서 출판사별 전체 페이지는 1단원이 시작된 페이지부터 마지막 단원이 끝나는 페이지까지의 수를 기준으로 하였으며, 교과서 중간에 대단원이 넘어가는 부분의 안내 페이지는 제외하였다. 디자인 영역 페이지는 명확하게 디자인 단원이라고 표기된 부분뿐만 아니라 기초 디자인 요소가 들어간 부분과 특정 목적을 가지고 대상을 그리거나 만드는 직접적 표현활동이 들어간 부분까지 포함하였다. 이는 기초 디자인에 대한 탐색도 디자인을 위한 중요한 단계이며 앞서 디자인의 개념을 살펴보았을 때 디자인이란 어떤 목적을 가지고 하는 계획적인 활동이라고 볼 수 있기 때문이다. 단, 디자인 한 작품을 서로 감상하고 이야기 나누는 부분은 페이지 수에서 제외하였다. 교과서 내의 전체 페이지 수에 대한 디자인 영역의 페이지 수를 분석한 결과는 <표 III-3>와 같다.

<표 III-3> 출판사별 교과서 내 디자인 영역 페이지 수

출판사	페이지 수	단원 전체 페이지 수	디자인 영역 포함 단원 (대단원 또는 중단원)	디자인 영역 페이지 수
두산동아	100		1. 함께하는 마음	4
			2. 자연과 함께	4
			* 프로젝트 활동 - 사라져 가는 동물을 보호합시다.	2
			6. 쓸모 있는 제품 디자인	7
			7. 아름다운 환경 디자인	6
				32

		9. 사진과 컴퓨터	4	
		10. 함께하는 세상	3	
		11. 재미있는 미술	2	
금성출판사	108	1. 생활 속 미술의 발견	18	40
		2. 지각하고 소통하고	11	
		3. 주제를 살려서	4	
		5. 전통문화와 다문화	3	
		6. 다양한 표현 방법으로	4	
천재교육	131	1. 나와 세상	3	40
		2. 조형과 빛의 세계	8	
		5. 툭툭 튀는 아이디어	12	
		6. 자연환경과 미술	3	
		9. 영상 표현	8	
		11. 전통 공예	4	
		12. 다양한 문화 속으로	2	
비상교육	104	2. 생각하는 조형 연구실	8	32
		4. 걷고 싶은 거리	8	
		5. 가고 싶은 산·들·바다	1	
		7. 선비의 방	1	
		8. 신기한 화면	4	
		9. 재미있는 가게	3	
		10. 함께하는 마을	2	
		12. 따뜻한 집	5	

교학사	143	1. 자연과 인공물	2	56
		2. 생활 속의 미술	9	
		5. 다양한 표현	8	
		8. 글씨의 아름다움	2	
		9. 우리나라 공예	6	
		10. 색과 빛	7	
		11. 생활 속의 디자인	14	
		12. 사진으로 만드는 세상	8	

3. 내용 체제 분석

가. 디자인 관련 단위 내용 체제 분석

디자인 교육이 어떤 단위에서 어떻게 이루어지는지 살펴보기 위하여 출판사별 디자인 관련 단위의 내용 체계를 분석하였다. 각 출판사별로 교과서를 살펴보았더니 디자인 단위를 직접적으로 명시해 놓기도 하고 디자인 관련 요소를 간접적으로 소단원 안에 포함시켜 놓기도 하였다. 본 연구에서의 분석은 전자와 후자의 경우를 모두 포함해서 이루어졌다. 출판사별로 디자인 관련 요소가 들어간 대단원명, 중단원명, 소단원명, 소단원 학습 목표를 분석하면 <표 III-4>~<표 III-8>와 같다.

<표 III-4> 두산동아 미술 교과서 디자인 관련 단위 내용 구성

대단원	중단원	소단원	소단원 학습목표
미술과 놀자	1. 함께하는 마음	1) 나, 너, 우리 함께	-나에게 소중한 것을 다양한 방법으로 표현할 수 있다. -친구에게 마음을 전하는 작품을 표현할 수 있다.

	2) 우리의 공간 꾸미기	<ul style="list-style-type: none"> - 우리가 생활하는 공간을 주제를 정해 아름답게 꾸밀 수 있다. - 아름다운 공간이 우리에게 주는 영향을 알 수 있다.
2. 자연과 함께	4) 색과 모양 찾기	<ul style="list-style-type: none"> - 자연과 주변에서 발견한 여러 가지 색과 모양의 차이점을 이해하고 활용하여 표현할 수 있다.
<p><프로젝트 활동> 사라져 가는 동물을 보호합시다!</p>		
미술과 생활하기	6. 쓸모 있는 제품 디자인	<p>11) 나는야, 디자이너</p> <ul style="list-style-type: none"> - 자신을 개성 있게 꾸밀 수 있는 방법을 탐색할 수 있다. - 다양한 재료를 이용하여 자신에게 어울리는 장식품을 만들 수 있다. - 자신의 특징을 살린 캐릭터를 만들어 생활용품을 장식할 수 있다.
		<p>12) 내 손으로 만들어요</p> <ul style="list-style-type: none"> - 공예의 뜻을 알고, 재료의 특징을 살려 쓸모 있고 아름다운 공예품을 만들 수 있다.
	7. 아름다운 환경 디자인	<p>13) 아름다운 우리 마을 만들기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 주변에서 건축물의 특징을 탐색하고 이야기할 수 있다. - 다양한 재료와 표현 방법으로 우리 마을을 아름답게 꾸밀 수 있다.
		<p>14) 우리가 함께하는 공간</p> <ul style="list-style-type: none"> - 주변 시설물을 탐색하고 특징을 설명할 수 있다. - 시설물을 만들어 함께하는 공간을 꾸밀 수 있다.
9. 사진과 컴퓨터	17) 내가 바라본 우리 주변	<ul style="list-style-type: none"> - 사진 작품을 살펴보고 사진에 흥미와 관심을 가질 수 있다. - 사진기의 사용 방법을 익혀 다양한 방법으로 사진 찍을 수 있다. - 주제를 정해 재미있는 사진을 찍을 수 있다. - 이야기 있는 사진과 노랫말에 맞는 사진을 찍을 수 있다.

		18) 도화지에서 모니터로	<ul style="list-style-type: none"> - 그림판 프로그램의 도구 사용 방법을 이해할 수 있다. - 그림판 프로그램의 다양한 기능을 이용하여 그림을 그릴 수 있다. - 그림판 프로그램의 여러 가지 도구를 사용하여 자유롭게 그림을 그릴 수 있다. - 그림판 프로그램을 이용하여 포스터를 그릴 수 있다.
미술과 하나 되기	10. 함께하는 세상	20) 다함께 놀자	<ul style="list-style-type: none"> - 세계 여러 나라의 민속놀이 도구와 움직이는 장난감의 원리를 탐색하여 장난감을 만들고, 규칙을 익혀 놀 수 있다.
	11. 재미있는 미술	22) 재미있는 현대 미술	<ul style="list-style-type: none"> - 다양한 현대 미술을 탐색하고, 재료와 질감에 대하여 이야기할 수 있다. - 움직이는 현대 미술과 캐릭터를 주제로 한 현대 미술 작품을 만들고, 느낀 점을 이야기할 수 있다.

두산동아 미술 교과서에서 디자인 단원이 정확하게 명시된 단원은 <6. 쓸모 있는 제품 디자인>과 <7. 아름다운 환경 디자인>으로 두 단원이었고, 기초 디자인 요소를 중점적으로 지도하는 단원이나 목적을 가지고 계획된 디자인 표현활동이 포함된 단원이 여섯 단원으로 나타났다. 총 11개의 대단원 중 8개의 단원에서 디자인 표현활동이 포함된 것으로 비교적 많은 단원에서 디자인 교육에 대해 다루고 있음을 알 수 있었다.

<표 III-5> 금성출판사 미술 교과서 디자인 관련 단원 내용 구성

대단원	중단원	소단원	소단원 학습목표
생활 속 미술의 발견	1. 조형 요소와 원리의 발견	선, 형, 색으로 표현해요	<ul style="list-style-type: none"> - 주변 환경에서 선, 형, 색의 조형 요소를 찾아 특징을 이해한다. - 다양한 재료를 활용하여 조형 요소의 특징이 나타나도록 표현한다.

지각하고 소통하고	2. 나의 생활 속 디자인	조형 원리로 구성해요	<ul style="list-style-type: none"> - 미술 작품에 나타난 조형 요소에 관심을 갖고 생각과 느낌을 이야기한다. - 주변 환경에서 조형 원리를 찾아 그 특징과 의미를 이해한다. - 형과 색의 조형 요소로 조형 원리를 표현하여 본다. - 미술 작품에 나타난 조형 원리를 찾아 그 느낌을 이야기한다.
		무늬로 꾸며보기	<ul style="list-style-type: none"> - 주변에서 무늬를 찾고 무늬의 특징을 이해한다. - 단독 무늬와 연속무늬를 적용하여 생활공간과 생활용품을 꾸민다. - 무늬가 적용된 다양한 생활용품과 디자인 제품을 감상한다.
		학교 공간을 아름답게	<ul style="list-style-type: none"> - 학교나 학급에서 디자인이 적용되어 새롭게 변한 공간을 찾아 감상한다. - 조형 요소와 원리를 활용하여 자기 소개 카드와 그림 글자를 디자인한다. - 아름답게 꾸며진 학교 공간을 감상하고, 디자인에 대한 생각과 느낌을 이야기한다.
	1. 오감 체험	오감으로 느끼기	<ul style="list-style-type: none"> - 주변의 대상을 오감으로 탐색하고 느낌을 이야기한다. - 대상을 오감으로 탐색한 느낌을 선, 형, 색으로 표현한다. - 자연을 오감으로 느끼는 체험 놀이를 한다. - 작품을 감상하며 다양한 감각의 느낌을 찾아 이야기한다.
		2. 이미지로 소통하기	생활 속 시각 문화

	<p>시각 이미지로 말해요</p> <ul style="list-style-type: none"> - 주변에서 정보를 전달하는 다양한 시각 이미지를 찾아본다. - 자신의 생각과 느낌을 기호와 상징을 이용하여 시각 이미지로 다양하게 표현한다. - 주변에 있는 다양한 시각 이미지를 통해 시각 이미지의 필요성과 아름다움을 이야기한다.
<p>주제를 살려서</p> <p>2. 상상표현</p>	<p>상상 속 세상</p> <ul style="list-style-type: none"> - 다양한 발상 방법을 활용하여 자신이 표현하고 싶은 주제를 생각한다. - 상상의 공간, 상상의 동물을 여러 가지 재료와 표현 기법을 활용하여 자유롭게 표현한다. - 상상의 주제를 표현한 작품을 비교하여 감상한다. <p>과학으로 상상해요</p> <ul style="list-style-type: none"> - 미술과 과학의 상호 관계를 알고, 과학이 미술 작품에 활용될 수 있는 예를 찾아본다. - 과학적 지식을 적용하여 ‘미래의 교통수단’과 ‘나만의 행성’을 창의적으로 표현한다. - 과학 기술을 활용하여 만든 미술 작품을 감상한다.
<p>전통 문화와 다문화</p> <p>3. 만드는 즐거움</p>	<p>다양한 문화 만나기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 다른 나라의 전통문화의 특징과 그 차이를 이해한다. - 여러 나라의 문화적 특징을 보고 서로 만든다. - 여러 나라의 특징을 살린 가면과 인형을 만든다. - 여러 나라의 민속 공예품을 감상한다. <p>찰흙으로 그릇 만들기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 도자기가 만들어지는 과정을 이해한다. - 여러 가지 그릇을 만드는 방법을 익히고 만든다. - 자연물의 모양으로 그릇을 표현한다.

			<ul style="list-style-type: none"> - 생활에서 활용되는 도자기를 감상한다.
다양한 표현 방법으로	2. 영상 표현	세상을 사진 속에	<ul style="list-style-type: none"> - 사진에 담긴 주제를 탐색한다. - 사진기의 사용 방법을 알고, 다양한 촬영 기법으로 사진을 찍는다. - 학교생활을 주제로 사진을 찍고, 찍은 사진을 활용하여 재미있게 표현한다. - 다양한 촬영 기법으로 찍은 사진 작품을 감상하고, 이야기한다.

금성출판사 미술 교과서에서 디자인이 정확하게 명시된 단원은 대단원 「생활 속 미술의 발견」 내의 중단원 <생활 속 디자인>으로 한 단원이었고, 기초 디자인 요소를 중점적으로 지도하는 단원이나 목적을 가지고 계획된 디자인 표현활동이 포함된 단원이 다섯 단원으로 나타났다. 총 6개의 대단원 중 5개의 단원에서 디자인 표현활동이 포함된 것으로 대부분의 단원에서 디자인 교육에 대해 다루고 있음을 알 수 있었다.

<표 III-6> 천재교육 미술 교과서 디자인 관련 단원 내용 구성

대단원	소단원	소단원 학습목표
1. 나와 세상	1-2) 함께 나누는 세계	<ul style="list-style-type: none"> - 생활 속에서 활용되는 미술의 다양한 예를 찾아 생활 속 미술이 전하는 의미를 탐색한다. - 의미를 전하는 작품으로 학교 공간을 아름답고 새롭게 꾸민다. - 작품 감상을 통하여 작품이 전하는 의미에 대한 서로의 생각과 느낌을 알아본다.
2. 조형과 빛의 세계	2-1) 느낌이 있는 색	<ul style="list-style-type: none"> - 10색상환과 오방색을 이해하고 우리 주변에서 활용된 예를 찾아본다. - 따뜻한 느낌의 색과 차가운 느낌의 색을 알고 그 느낌을 살려 표현한다. - 색의 느낌을 잘 살린 작품을 감상하여 색에 대해 이야기한다.

	2-2) 선, 형, 색과 빛	<ul style="list-style-type: none"> - 생활 주변의 다양한 자연물과 인공물에서 선, 형, 색, 빛의 특징과 아름다움을 탐색한다. - 선, 형, 색, 빛의 조화를 생각하며 표현한다. - 서로의 작품을 감상하며 선, 형, 색, 빛의 아름다움을 느낀다.
5. 톡톡 튀는 아이디어	5-1) 나만의 캐릭터	<ul style="list-style-type: none"> - 생활 주변에서 활용되는 캐릭터를 다양하게 탐색한다. - 재미있는 특징을 정하여 캐릭터를 창의적으로 만든다. - 캐릭터 작품을 감상하며 캐릭터의 생김새와 특징에 대하여 이야기한다.
	5-2) 생활 속 무늬	<ul style="list-style-type: none"> - 내 주변에서 다양한 무늬를 찾아 이야기한다. - 여러 가지 재료와 방법으로 통일, 변화, 균형을 생각하며 무늬를 꾸민다. - 여러 가지 무늬를 꾸며 선물 상자를 만든다. - 무늬가 주는 아름다움을 생각하면서 작품에 대한 느낌을 이야기한다.
	5-3) 흔들흔들 장난감	<ul style="list-style-type: none"> - 주변에서 움직이는 것을 탐색하여 원리를 설명한다. - 움직이는 원리를 생각하며 움직이는 장난감을 구상하여 만든다. - 움직이는 장난감과 움직이는 미술 작품을 감상하고 원리에 대해 이야기한다.
	5-4) 글자와 디자인	<ul style="list-style-type: none"> - 생활 주변에서 글자가 디자인에 활용된 것을 찾아 이야기한다. - 나의 이름으로 그림 글자를 꾸민다. - 나의 주변 사람들의 가게에 어울리는 간판을 만든다. - 글자에 담긴 내용과 활용을 생각하며 감상한다.
6. 자연환경과 미술	6-1) 숲 속을 걷다가	<ul style="list-style-type: none"> - 자연을 느낄 수 있는 장소에서 오감을 이용하여 자연을 체험하고, 질감, 양감, 동세를 찾아본다.

		<ul style="list-style-type: none"> - 자연 재료를 이용하여 미적 요소를 고려한 작품을 제작한다. - 자연 재료로 만든 작품의 의미를 생각하며 감상하고 느낌과 생각을 이야기한다.
	6-2) 환경을 생각하는 미술	<ul style="list-style-type: none"> - 환경오염의 심각성을 깨닫고 구체적인 예를 들어 해결 방법을 찾아 이야기한다. - 환경 보호의 의미를 담아 재활용 재료를 이용하여 작품을 만들거나 행진하며 표현한다. - 재활용 재료로 표현한 작품을 감상하고 환경 보호에 대한 자신의 느낌과 생각을 이야기한다.
9. 영상 표현	9-1) 사진기와 놀자	<ul style="list-style-type: none"> - 사진을 활용하여 만들 수 있는 다양한 이야기를 탐색한다. - 사진기의 사용 방법을 알고 다양한 방법으로 사진을 찍는다. - 사진 작품을 감상하며 생각과 느낌을 이야기한다.
	9-2) 움직이는 그림	<ul style="list-style-type: none"> - 움직이는 그림을 만들어 잔상 효과를 체험하고 이해한다. - 잔상 효과를 이용하여 움직이는 평면 그림, 판 그림, 컵 그림을 선택하여 만든다. - 작품에 표현된 생각과 느낌을 이야기하며 작품을 감상한다.
11. 전통 공예	11-1) 한지로 꾸며요	<ul style="list-style-type: none"> - 한지의 성질을 다양한 방법으로 탐색하고 한지 제조 과정을 알아본다. - 한지를 여러 겹 덧붙이는 방법으로 쓸모 있고 아름다운 한지 그릇을 만든다. - 부조 기법을 활용하여 한지의 색과 질감을 살린 작품을 만든다. - 작품 감상을 통하여 한지 공예품의 쓸모와 아름다움을 이야기한다.
	11-2) 토기와 친구들	<ul style="list-style-type: none"> - 토기에 장식된 토우들의 특징을 탐색하고, 토기를 만들고 굽는 과정을 알아본다. - 토기를 만드는 기초 방법을 익혀 튼튼하면서도 형태의 아름다움을 살린 토기를 만든다.

		<ul style="list-style-type: none"> - 나만의 의미를 담아 새롭고 재미있는 토우를 만들고 토기에 어울리게 장식한다. - 작품 감상을 통하여 토우 장식 토기의 슬모와 아름다움을 이야기한다.
12. 다양한 문화 속으로	너와 내가 만드는 문화	<ul style="list-style-type: none"> - 여러 나라 민속 인형을 통해 알 수 있는 우리 주변 나라의 문화적 특성과 아름다움을 살펴본다. - 주변 여러 나라의 민속 인형을 살펴보고 특징을 살려 만들고 인형 전람회를 열고 감상한다.

천재교육 미술 교과서에서 디자인 단원이 정확하게 명시된 단원은 대단원 「5. 톡톡 튀는 아이디어」 내의 소단원 <5-4) 글자와 디자인>으로 한 단원이었고, 기초 디자인 요소를 중점적으로 지도하는 단원이나 목적을 가지고 계획된 디자인 표현활동이 포함된 대단원이 일곱 단원으로 나타났다. 총 13개의 대단원 중 7개의 단원에서 디자인 표현활동이 포함된 것으로 절반 이상의 단원에서 디자인 교육에 대해 다루고 있음을 알 수 있었다.

<표 III-7> 비상교육 미술 교과서 디자인 관련 단원 내용 구성

대단원	소단원	소단원 학습목표
2. 생각하는 조형 연구실	선과 형	- 대상의 특징을 찾아 선과 형으로 표현할 수 있다.
	질감과 양감	- 여러 가지 질감과 양감을 찾아보고, 특징을 살려 표현할 수 있다.
4. 걷고 싶은 거리	거리 속 미술	- 거리에서 아름답게 꾸며진 곳을 찾을 수 있다.
	이런 길 저런 길	- 재미있는 생각을 담아 거리를 디자인할 수 있다.
5. 가고 싶은 산·들·바다	자연을 닮은 색	- 물감의 사용법을 알고, 색의 느낌을 살려 표현할 수 있다.
7. 선비의 방	먹의 향기	- 먹의 성질을 이해하고 다양하게 표현할 수 있다.

8. 신기한 화면	움직이는 화면	- 잔상 원리를 이해하고, 움직이는 것처럼 보이는 그림을 만들 수 있다.
	만화 속 주인공	- 인물의 특징을 살려 만화 주인공을 표현할 수 있다.
9. 재미있는 가게	무너? 무너!	- 물건에 있는 무너의 특징을 찾아보고, 여러 가지 무너를 꾸밀 수 있다.
10. 함께하는 마을	와글와글, 축제!	- 친구와 함께 축제를 준비하고 즐겁게 참여할 수 있다.
12. 따뜻한 집	행복한 우리 가족	- 가족과 함께 즐거웠던 순간을 담아 생활용품으로 만들 수 있다.
	아름답고 편안한 집	- 가족이 생활하는 공간을 아름답게 만들 수 있다.

비상교육 미술 교과서에서 디자인이 정확하게 명시된 단원은 대단원 「4. 견고 싶은 거리」 내의 소단원 <이런 길 저런 길>으로 한 단원이었고, 기초 디자인 요소를 중점적으로 지도하는 단원이나 목적을 가지고 계획된 디자인 표현활동이 포함된 대단원이 여덟 단원으로 나타났다. 총 13개의 대단원 중 8개의 단원에서 디자인 표현활동이 포함된 것으로 절반 이상의 단원에서 디자인 교육에 대해 다루고 있음을 알 수 있었다.

<표 III-8> 교학사 미술 교과서 디자인 관련 단원 내용 구성

대단원	중단원	소단원	소단원 학습목표
I. 아름다움을 찾아서	1. 자연과 인공물	2) 느낌과 생각을 표현해요	- 자연물과 인공물에서 연상되는 이미지를 찾을 수 있다. - 소나무 숲에서 물속에 사는 생물들을 표현할 수 있다. - 자연의 아름다움을 응용하여 쓸모 있는 것을 만들 수 있다. - 인공물에서 느낀 감정을 다양한 방법으로 표현할 수 있다.
	2. 생활 속의 미술	1) 미술은 어디에나 있어요	- 우리 주변에서 미술을 활용하여 아름답게 꾸며진 생활공간을 찾아볼 수 있다.

		<ul style="list-style-type: none"> - 주변에서 영상물을 찾아 형과 색의 아름다움을 느낄 수 있다. - 편리하고 아름다운 생활용품을 찾아 이야기할 수 있다. <hr/> <p>2) 축제! 함께 놀아요</p> <ul style="list-style-type: none"> - 지역의 축제, 공연, 행사 등에 참여하여 미술이 어떻게 활용된 예를 찾을 수 있다. - 축제에 참여하고 즐기는 과정을 통해 공동체 의식을 느낄 수 있다. - 우리의 전통 축제와 전통 놀이에 대해 이야기할 수 있다. <hr/> <p>3) 생각을 전달하는 그림</p> <ul style="list-style-type: none"> - 느낌이나 생각을 전달하는 형과 색, 기호, 상징 등을 주변에서 찾아 볼 수 있다. - 간단한 이모티콘을 이용해 자신의 느낌과 생각을 나타낼 수 있다. - 학교생활에 필요한 픽토그램을 만들어 사용할 수 있다. - 서로의 작품을 감상하고, 특징 있게 표현된 점을 찾아 이야기할 수 있다.
<p>2. 표현하는 즐거움</p>	<p>5. 다양한 표현</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 보이지 않는 것을 상상할 수 있다. - 상상의 세계를 자유롭게 그릴 수 있다. - 재활용품을 이용하여 친구들과 함께 만들고 싶은 것을 상상하여 만들 수 있다. - 그림자를 따라 그리고, 떠오르는 것을 자유롭게 상상하여 그릴 수 있다. - 서로의 작품을 보고, 재미있게 상상한 점을 찾을 수 있다. <hr/> <p>1) 생각의 날개를 달아</p> <ul style="list-style-type: none"> - 소리과 움직임이 표현된 작품을 살펴보고, 표현 방법을 이해할 수 있다. - 소리와 움직임을 여러 가지 재료로 표현할 수 있다.

	3) 재미난 생각이 팡팡	<ul style="list-style-type: none"> - 주제를 정하여 상상하고 주제에 맞게 표현할 수 있다. - 함께 살고 싶은 집을 상상하여 만들 수 있다. - 평면 작품을 입체로 만들 수 있다. - 서로의 작품과 작가의 작품을 보고, 생각을 재미있게 표현한 점을 찾아 이야기할 수 있다.
8. 글씨의 아름다움	2) 판본체 익히기와 활용	<ul style="list-style-type: none"> - 판본체를 살펴보고 글자의 특징을 알 수 있다. - 점획의 간격과 글자의 모양을 생각하여 어울리게 쓸 수 있다. - 판본체의 특징을 살려 쓰고, 재미있게 꾸밀 수 있다. - 글자의 짜임새를 살펴보고, 조형미의 활용에 대하여 이야기할 수 있다.
9. 우리나라 공예	1) 민속 공예	<ul style="list-style-type: none"> - 우리나라 민속 공예품이 가진 특징을 알 수 있다. - 여러 가지 재료의 특징을 살려 전통 탈을 만들 수 있다. - 종이끈을 이용하여 생활용품을 만들 수 있다. - 서로의 작품을 감상하고, 민속 공예품의 쓸모와 특징을 찾을 수 있다.
	2) 흙으로 만든 생활용품	<ul style="list-style-type: none"> - 도자기의 생김새를 살펴보고, 쓰임을 알 수 있다. - 찰흙의 성질을 알고, 여러 가지 방법으로 생활용품을 만들 수 있다. - 찰흙으로 그릇을 만들고 어울리게 꾸밀 수 있다. - 서로의 작품을 감상하고, 쓰임새에 대하여 이야기할 수 있다.
10. 색과 빛	1) 색의 느낌과 표현	<ul style="list-style-type: none"> - 10색상환을 알아보고, 색의 느낌을 말할 수 있다. - 혼색의 방법을 알고, 여러 가지 색을 만들 수 있다.

		<ul style="list-style-type: none"> - 컴퓨터의 그림판 프로그램으로 표현하는 방법을 알 수 있다. - 그림판의 기능을 활용하여 다양한 색을 조화롭게 표현할 수 있다.
	2) 빛의 아름다움	<ul style="list-style-type: none"> - 생활 주변에서 빛을 이용한 미술 작품을 감상할 수 있다. - 빛을 이용하여 놀 수 있다. - 재활용품을 꾸며 아름다운 전등을 만들 수 있다. - 형광·야광 재료를 이용하여 다양한 표현을 할 수 있다.
	11. 생활 속의 디자인	<p>1) 그림 글자</p> <ul style="list-style-type: none"> - 생활 주변에서 그림 글자와 간판을 찾아보고, 무엇을 나타냈는지 생각할 수 있다. - 대상의 특징을 살려 그림 글자를 만들 수 있다. - 일상생활 주변과 관련 있는 그림 간판을 만들 수 있다. - 서로의 작품을 감상하고, 생활 속에서 효과적으로 활용할 수 있다. <hr/> <p>2) 무늬로 꾸미요</p> <ul style="list-style-type: none"> - 생활 주변에서 다양한 무늬를 찾아보고, 어떻게 활용되었는지 알 수 있다. - 채소로 재미있는 모양을 만들고 찍을 수 있다. - 생활 주변의 무늬를 활용하여 새로운 포장지 무늬를 만들 수 있다. - 무늬 꾸미기를 활용한 작품을 감상하고, 생활 속에서 활용할 수 있는 방법을 알 수 있다.
	3) 마음을 움직이는 글과 그림	<ul style="list-style-type: none"> - 글과 그림으로 자신의 생각을 전달하는 미술 작품을 찾을 수 있다. - 상대방에게 재미와 즐거움을 줄 수 있는 그림 카드를 만들 수 있다. - 자신의 생각을 만화로 전달할 수 있다. - 여러 가지 모양의 이야기 그림책을 만들 수 있다.

		<ul style="list-style-type: none"> - 나를 아름답고 개성 있게 꾸미는 방법을 알 수 있다. - 나를 꾸미기 위한 장신구를 만들 수 있다. - 캐릭터를 이용해 자신을 꾸밀 수 있다. - 여러 가지 재료로 나의 개성을 표현할 수 있는 의상을 만들 수 있다.
	12. 사진으로 만드는 세상	<ul style="list-style-type: none"> - 사진 작품에서 재미있는 이야기를 찾을 수 있다. - 렌즈의 각도, 주요 대상을 달리 하여 사진을 찍을 수 있다. - 생활 주변에서 얼굴과 비슷한 장면을 연출하여 사진에 담을 수 있다. - 가족의 행복한 순간을 찍을 수 있다.
		<ul style="list-style-type: none"> - 사진을 이용한 미술 작품을 살펴보고, 사진의 활용 방법을 알 수 있다. - 여러 가지 잡지와 사진을 이용하여 재미있게 표현할 수 있다. - 사진을 이용하여 자신의 생각을 전달하는 포스터를 꾸밀 수 있다. - 연속되는 사진으로 재미있는 이야기를 만들 수 있다.

교학사 미술 교과서에서 디자인이 정확하게 명시된 단원은 중단원 <11. 생활 속의 디자인>으로 한 단원이었고, 기초 디자인 요소를 중점적으로 지도하는 단원이거나 목적을 가지고 계획된 디자인 표현활동이 포함된 중단원이 여덟 단원으로 나타났다. 총 14개의 중단원 중 8개의 단원에서 디자인 표현활동이 포함된 것으로 절반 이상의 단원에서 디자인 교육에 대해 다루고 있음을 알 수 있었다.

나. 디자인 영역별 비중 분석

초등학교 디자인 교육에서 어떤 영역의 디자인이 어떻게 다루어지고 있는지 살펴보기 위하여 출판사별 디자인 관련 단원의 디자인 영역별 비중을 분석하였다. 이 결과 출판사별로 일부 단원은 한 단원에 다양한 디자인 영역이 포함되는 것을

볼 수 있었다. 이와 같은 경우 디자인 영역을 중복해서 분석하기로 하였다. 출판사별로 디자인 관련 단위 중 디자인의 영역별 비중을 분석하면 <표 Ⅲ-9>~<표 Ⅲ-13>와 같다.

<표 Ⅲ-9> 두산동아 미술 교과서 디자인 영역별 분석

소단원명	주요 학습 활동	디자인 영역
1) 나, 너, 우리 함께	- 친구의 생일 달력 만들기 - 칭찬 카드 만들기 - 장식 꽃이 만들기	제품 디자인
2) 우리의 공간 꾸미기	- 미술 작품을 응용하여 학교 벽면 꾸미기 - 학급의 창문 아름답게 꾸미기	환경 디자인
4) 색과 모양 찾기	- 과일과 채소의 색 관찰하기 - 자연물에서 찾은 색과 모양을 다양한 재료로 표현하기 - 10색상환 이름과 비슷한 색, 반대색 알아보기 - 자연에서 나는 향기와 소리를 색과 모양으로 표현하기	기초 디자인
<프로젝트 활동> 사라져 가는 동물을 보호합시다!	-사람들에게 알리는 홍보물 만들기	시각 디자인
11) 나는야, 디자이너	-나에게 어울리고 개성 있는 장식품 만들기 -나의 특징을 살린 캐릭터를 만들어 생활용품에 응용하기	제품 디자인
12) 내 손으로 만들어요	- 한지를 이용하여 쓸모 있는 손거울 만들기 - 한지를 이용하여 조명 갓과 편지지, 편지 봉투를 만들고 사용하기 - 청자에 사용된 장식 방법을 살펴보고, 이를 본떠 그릇 만들기 - 철사를 이용하여 아름다운 그릇 만들기	제품 디자인
13) 아름다운 우리 마을 만들기	- 만들고 싶은 집이나 건축물을 상상해 보고 표현하기 - 살고 싶은 마을 만들기	환경 디자인

14) 우리가 함께하는 공간	<ul style="list-style-type: none"> - 마을에 필요한 시설물을 조사하고, 주변 환경에 어울리게 만들기 - 우리 마을 시각 문화 환경을 편리하고 아름답게 꾸미기 	<p>환경 디자인 시각 디자인</p>
17) 내가 바라본 우리 주변	<ul style="list-style-type: none"> - 찍고 싶은 대상을 여러 방향에서 찍기 - 찍고 싶은 대상을 여러 방법으로 찍기 - 특정 낱말과 연관된 사진 찍기 - 하루 일과를 사진으로 찍어 사진 일기 만들기 - 노랫말에 어울리는 사진을 찍어 사진 악보 만들기 	시각 디자인
18) 도화지에서 모니터로	<ul style="list-style-type: none"> - 그림판 프로그램의 다양한 기능을 이용하여 그림 그리기 - 그림판 프로그램을 이용하여 초대장 만들기 	시각 디자인
20) 다함께 놀자	<ul style="list-style-type: none"> - 여러 나라의 민속놀이 도구 만들기 - 움직이는 장난감 만들기 	제품 디자인
22) 재미있는 현대 미술	<ul style="list-style-type: none"> - 물건의 의미를 담아 나의 책거리 만들기 - 바람 등을 이용하여 움직이는 작품 만들기 - 만화 영화 속 주인공을 주제로 한 재미있는 작품 만들기 	제품 디자인

두산동아 미술 교과서의 디자인 관련 단원을 디자인 영역별로 분석하면 디자인 관련 총 12개의 소단원 중 기초 디자인 관련 단원이 1개, 제품 디자인 관련 단원이 5개, 시각 디자인 관련 단원이 4개, 환경 디자인 관련 단원이 3개로 제품 디자인 관련 단원이 가장 많은 비중을 차지하고 있으며 기초 디자인의 비중이 낮은 것으로 나타났다.

<표 III-10> 금성출판사 미술 교과서 디자인 영역별 분석

소단원명	주요 학습 활동	디자인 영역
선, 형, 색으로 표현해요	<ul style="list-style-type: none"> - 주변 환경에서 다양한 선, 형, 색 찾아보기 - 10색상환 느낌 알아보기 - 수채 물감으로 선, 형, 색 표현하기 - 다양한 재료로 선, 형, 색으로 표현하기 - 작품에서 조형 요소 찾기 	기초디자인

조형 원리로 구성해요	<ul style="list-style-type: none"> - 주변 환경에서 조형 원리를 찾아 느낌 이야기하기 - 형과 색의 조형 요소로 조형 원리 표현하기 - 조형 원리를 활용한 다양한 표현하기 - 작품에서 조형 원리 찾기 	기초 디자인
무늬로 꾸며 보기	<ul style="list-style-type: none"> - 주변에서 여러 가지 무늬를 찾고, 특징 이야기하기 - 형과 색을 생각하며 단독 무늬와 연속무늬 꾸미기 - 생활용품이나 주변 공간에 어울리는 무늬 꾸미기 - 주변에서 찾을 수 있는 무늬의 특징 이야기하기 	기초 디자인 시각 디자인 환경 디자인
학교 공간을 아름답게	<ul style="list-style-type: none"> - 학교 공간 디자인 살펴보기 - 나를 알릴 수 있는 소개 카드 디자인하기 - 학급에서 필요한 그림 글자 디자인하기 - 학교 공간에서 특징을 살린 디자인 감상하고, 디자인의 중요성 이야기하기 	환경 디자인
오감으로 느끼기	<ul style="list-style-type: none"> - 오감으로 탐색한 느낌과 생각을 선, 형, 색으로 표현하기 	기초 디자인
생활 속 시각 문화	<ul style="list-style-type: none"> - 생활 주변에서 시각 문화 찾기 - 지역 축제를 소개하는 초대장 만들기 - 이야기를 만들어 그림으로 전달하기 - 시각 문화의 다양한 모습을 찾아 이야기하기 	시각 디자인
시각 이미지로 말해요	<ul style="list-style-type: none"> - 학교 주변에서 의미를 전달하는 시각 이미지 찾기 - 시각 이미지, 사진 이미지의 의미 알기 - 학교와 학급에서 필요한 픽토그램 만들기 - 나를 나타내는 캐릭터 만들기 - 시각 이미지가 전달하는 내용 이야기하기 	시각 디자인
상상 속 세상	<ul style="list-style-type: none"> - 우리가 사는 공간에 대한 상상을 평면이나 입체로 표현하기 - 상상의 동물을 다양한 재료를 활용하여 입체로 표현하기 	환경 디자인 시각 디자인
과학으로 상상해요	<ul style="list-style-type: none"> - 변화될 미래 세상을 생각하고, 교통수단 모형 만들기 - 내가 살고 싶은 행성 만들기 	제품 디자인 시각 디자인
다양한 문화 만나기	<ul style="list-style-type: none"> - 다른 나라의 문화 특징을 알아보고 보고서 만들기 - 다양한 나라의 특징을 살린 가면과 인형 만들기 	시각 디자인 제품 디자인
찰흙으로 그릇 만들기	<ul style="list-style-type: none"> - 용도와 모양을 생각하며 그릇 만들기 	제품 디자인

세상을 사진 속에	<ul style="list-style-type: none"> - 사진에 담고 있는 내용 알아보기 - 사진 찍는 방법 알아보기 - 학교생활을 주제로 사진 찍는 다양한 방법을 적용하기 - 사진을 활용하여 재미있게 표현하기 - 움직이는 그림의 원리 알기 	시각 디자인
-----------	--	--------

금성출판사 미술 교과서의 디자인 관련 단원을 디자인 영역별로 분석하면 총 12개의 소단원 중 기초 디자인 관련 단원이 4개, 제품 디자인 관련 단원이 3개, 시각 디자인 관련 단원이 7개, 환경 디자인 관련 단원이 3개로 나타났다. 시각 디자인 관련 단원이 가장 많은 비중을 차지하고 있으며 나머지 디자인 영역의 비중은 고르게 나타났다.

<표 III-11> 천재교육 미술 교과서 디자인 영역별 분석

소단원명	주요 학습 활동	디자인 영역
함께 나누는 세계	<ul style="list-style-type: none"> - 생활 속에 미술이 활용된 예를 찾아 전하는 내용 알아보기 - 의미를 전하는 작품으로 학교 공간 꾸미기 	환경 디자인 시각 디자인
느낌이 있는 색	<ul style="list-style-type: none"> - 10색상환의 색이름을 알아보고 생활 주변에서 색을 찾아보기 - 오방색에 대해 알아보고 우리 주변에 활용된 예 찾기 - 생활 주변에서 따뜻한 느낌의 색과 차가운 느낌의 색을 찾아보고 표현하기 	기초 디자인
선, 형, 색 찾기	<ul style="list-style-type: none"> - 생활 주변에서 선, 형, 색 찾기 - 자연에서 볼 수 있는 빛을 찾고 활용된 예 살펴보기 - 다양한 선, 형, 색을 활용하여 표현하기 - 선, 형, 색과 주변의 어울림을 생각하며 꾸며보기 - 빛의 성질을 이용하여 다양한 선, 형, 색으로 표현하기 	기초 디자인
나만의 캐릭터	<ul style="list-style-type: none"> - 생활 주변에서 만날 수 있는 캐릭터 찾기 - 재미있는 특징을 정하여 캐릭터 그리기 	시각 디자인

	- 다양한 표정의 캐릭터 인형 만들기	
생활 속 무늬	- 주변에서 다양한 무늬를 찾아 특징, 효과 이야기하기 - 여러 가지 재료와 방법으로 무늬 꾸미기 - 무늬를 꾸며 선물 상자 만들기	제품 디자인
흔들흔들 장난감	- 주변에서 움직이는 것을 찾아 원리 생각해보기 - 움직이는 원리를 생각하며 장난감 구상하여 만들기	제품 디자인
글자와 디자인	- 생활 주변에서 디자인에 글자가 활용된 곳 찾아 이야기하기 - 내 이름을 그림 글자로 꾸며보기 - 내 주변 사람들의 가게에 어울리는 간판 만들기	시각 디자인
숲 속을 걷다가	- 주변 자연환경에서 질감, 양감, 동세 찾기	기초 디자인
환경을 생각하는 미술	- 재활용 재료로 꽃병 만들기 - 환경 보호의 내용을 담아 다양하게 표현하기	시각 디자인
사진기와 놀자	- 사진으로 내 이야기하기 - 사진을 찍는 방법 익히기 - 거리와 각도를 달리하여 사진 찍기 - 장면을 연출하여 사진 찍기	시각 디자인
움직이는 그림	- 주변에서 볼 수 있는 잔상의 예 찾기 - 캐릭터의 움직임을 생각하며 움직이는 판 그림 만들기 - 캐릭터의 특징을 생각하며 움직이는 컵 그림 만들기	시각 디자인
한지로 꾸며요	- 한지로 그릇을 만들고 꾸미기 - 한지로 부조 작품 만들기	제품 디자인
토기와 친구들	- 찰흙을 이용하여 그릇 만들기 - 토우를 만들어 토기 꾸미기	제품 디자인
너와 내가 만드는 문화	- 주변 여러 나라의 민속 인형을 살펴보고 특징을 살려 만들기	제품 디자인

천재교육 미술 교과서의 디자인 관련 단원을 디자인 영역별로 분석하면 총 14개의 소단원 중 기초 디자인 관련 단원이 3개, 제품 디자인 관련 단원이 5개, 시각

디자인 관련 단원이 6개, 환경 디자인 관련 단원이 1개로 나타났다. 시각 디자인 관련 단원이 가장 많은 비중을 차지하고 있으며 환경 디자인 관련 단원이 1개로 가장 낮은 비중을 차지하고 있었다.

<표 III-12> 비상교육 미술 교과서 디자인 영역별 분석

소단원명	주요 학습 활동	디자인 영역
선과 형	<ul style="list-style-type: none"> - 작품에서 선과 형의 특징 찾아 이야기하기 - 주변에서 다양한 선을 찾아 특징 표현하기 - 대상의 특징을 찾아 단순한 형태로 표현하기 	기초 디자인
질감과 양감	<ul style="list-style-type: none"> - 작품에서 질감과 양감을 찾아 이야기하기 - 재료의 질감을 탐색해보고, 느낌을 살려 표현하기 - 부피나 무게에 따라 느낌이 달라짐을 이해하고, 양감을 표현하기 	기초 디자인
거리 속 미술	<ul style="list-style-type: none"> - 거리의 모습에서 주변 환경과 어울리는 것 찾아 이야기하기 - 주변 환경과 어울리게 새롭게 디자인하기 - 거리에서 찍은 사진을 모아 탐색하기 - 다양한 시각 문화 감상하기 	환경 디자인 시각 디자인
이런 길 저런 길	<ul style="list-style-type: none"> - 다양한 길의 모습 살펴보고 특징 이야기하기 - 걷고 싶은 길을 디자인하기 - 주변 환경과 어울리는 벽화 디자인하기 - 다양한 시각 문화 감상하기 	환경 디자인
자연을 닮은 색	<ul style="list-style-type: none"> - 10색상환과 오방색을 알아보고 자연에서 비슷한 색 찾기 	기초 디자인
먹의 향기	<ul style="list-style-type: none"> - 나만의 글씨체 만들기 	시각 디자인
움직이는 그림	<ul style="list-style-type: none"> - 잔상 원리 알기 - 연속되는 장면을 그려 잔상 효과 체험하기 - 줄무늬 필름을 활용하여 움직이는 그림 만들기 	시각 디자인
만화 속 주인공	<ul style="list-style-type: none"> - 만화 주인공을 만들고, 주인공의 특징을 아이콘으로 표현하기 	시각 디자인

무늬? 무늬!	- 무늬가 우리 생활에서 어떻게 사용되는지 이야기 하기 - 다양한 무늬를 만들어 물건에 어울리게 꾸미기 - 종이를 접고 물들여 무늬 만들기	기초 디자인 시각 디자인
와글와글, 축제!	- 우리 마을의 축제를 알리는 안내장 만들기 - 축제에서 쓸 수 있는 다양한 가면 만들기	시각 디자인 제품 디자인
행복한 우리 가족	- 개성 있는 가족 액자 만들기 - 가족이 함께 사용하는 달력 디자인하기	제품 디자인
아름답고 편안한 집	- 가족이 생활하는 공간의 특성을 살려 꾸미기 - 생활 공간에 변화를 주는 조명등 만들기	환경 디자인 제품 디자인

비상교육 미술 교과서의 디자인 관련 단원을 디자인 영역별로 분석하면 총 12개의 소단원 중 기초 디자인 관련 단원이 4개, 제품 디자인 관련 단원이 3개, 시각 디자인 관련 단원이 6개, 환경 디자인 관련 단원이 3개로 나타났다. 시각 디자인 관련 단원이 가장 많은 비중을 차지하고 있으며 나머지 디자인 영역의 비중은 고르게 나타났다.

<표 III-13> 교학사 미술 교과서 디자인 영역별 분석

소단원명	주요 학습 활동	디자인 영역
느낌과 생각을 표현해요	- 자연물의 다양한 질감 살려 표현하기 - 자연의 아름다움을 응용하여 쓸모 있는 것 만들기	기초 디자인 제품 디자인
미술은 어디에나 있어요	- 우리 주변에서 아름답게 꾸며진 공간 찾기 - 주변의 영상물을 찾아보고, 형과 색의 아름다움 느끼기 - 편리하고 아름다운 생활용품 찾아 특징 이야기하기	환경 디자인 기초 디자인
축제! 함께 놀아요	- 여러 가지 행사에 참여하여 미술이 어떻게 활용되는지 알아보기	시각 디자인
생각을 전달하는 그림	- 느낌이나 생각을 전달할 수 있는 형과 색, 기호, 상징 등을 주변에서 찾기	시각 디자인

	<ul style="list-style-type: none"> - 간단한 이모티콘을 이용해 자신의 느낌, 생각을 나타내기 - 학교생활에 필요한 픽토그램 만들기 	
생각의 날개를 달아	<ul style="list-style-type: none"> - 재활용품을 이용하여 상상한 것 만들기 	제품 디자인
소리와 움직임	<ul style="list-style-type: none"> - 소리와 움직임이 나타난 작품 살펴보기 - 색지를 이용해 움직임 표현하기 - 여러 가지 재료로 움직임과 소리 표현하기 	시각 디자인
재미난 생각이 팡팡	<ul style="list-style-type: none"> - 살고 싶은 집 상상하여 만들기 	환경 디자인
판본체 익히기와 활용	<ul style="list-style-type: none"> - 판본체의 특징을 살려 쓰고, 재미있게 꾸미기 - 글씨의 조형미를 활용하여 쓸모 있게 꾸미기 	시각 디자인
민속 공예	<ul style="list-style-type: none"> - 우리나라 민속 공예품이 가진 특징 살펴보기 - 여러 가지 재료의 특성을 살려 전통 탈 만들기 - 종이끈을 이용하여 생활용품 만들기 	제품 디자인
흙으로 만든 생활용품	<ul style="list-style-type: none"> - 도자기의 생김새 살펴보고, 쓰임 알기 - 찰흙의 성질을 알고, 여러 가지 방법으로 만들기 - 그릇을 만들어 재미있게 꾸미기 	제품 디자인
색의 느낌과 표현	<ul style="list-style-type: none"> - 10색상환을 알아보고, 색의 느낌 말하기 - 혼색의 방법을 알고, 여러 가지 색 만들기 - 그림판 기능을 활용하여 다양한 색을 조화롭게 표현하기 - 생활 주변에서 빛을 이용한 미술 작품 감상하기 - 재활용품으로 전등 만들기 	기초 디자인 제품 디자인
그림 글자	<ul style="list-style-type: none"> - 생활 주변에서 그림 글자 간판을 찾아보기 - 대상의 특징을 살려 그림 글자 만들기 - 일상생활 주변과 관련 있는 그림 간판 만들기 	환경 디자인
무늬로 꾸며요	<ul style="list-style-type: none"> - 생활 주변에서 다양한 무늬를 찾아보고, 어떻게 활용되었는지 살펴보기 - 채소로 재미있는 모양 만들고 찍기 - 무늬를 활용하여 새로운 무늬의 포장지 만들기 	시각 디자인
마음을 움직이는 글과 그림	<ul style="list-style-type: none"> - 글과 그림으로 생각을 전달하는 미술 작품 찾아보기 	시각 디자인

	<ul style="list-style-type: none"> - 상대방에게 재미와 즐거움을 줄 수 있는 그림 카드 만들기 - 자신의 생각을 만화로 전달하기 - 여러 가지 모양의 이야기 그림책 만들기 	
나를 위한 디자인	<ul style="list-style-type: none"> - 나를 아름답고 개성 있게 꾸미는 방법 알기 - 나를 꾸미는 장신구 만들기 - 캐릭터를 이용하여 자신 꾸미기 - 나를 꾸밀 수 있는 의상 만들기 	<p>제품 디자인</p> <p>시각 디자인</p>
사진의 세계	<ul style="list-style-type: none"> - 사진 작품에서 재미있는 이야기 찾기 - 렌즈의 각도를 달리하여 사진 찍기 - 생활 주변에서 얼굴과 비슷한 장면 연출하여 사진 찍기 - 가족의 행복한 순간 찍기 	시각 디자인
사진의 활용	<ul style="list-style-type: none"> - 사진을 이용한 미술 작품 감상하기 - 여러 가지 잡지와 사진으로 재미있게 표현하기 - 사진을 활용하여 포스터 만들기 - 연속 사진으로 이야기 만들기 	시각 디자인

교과사 미술 교과서의 디자인 관련 단원을 디자인 영역별로 분석하면 총 17개의 소단원 중 기초 디자인 관련 단원이 3개, 제품 디자인 관련 단원이 6개, 시각 디자인 관련 단원이 9개, 환경 디자인 관련 단원이 3개로 나타났다. 시각 디자인 관련 단원이 가장 많은 비중을 차지하고 있으며 기초 디자인과 환경 디자인 관련 단원의 비중이 낮은 것으로 나타났다.

다. 디자인 관련 단원 참고자료 분석

내용적인 구성뿐만 아니라 학생들이 체험, 표현, 감상활동을 하는 데 있어서 참고가 되는 자료 또한 교과서에서는 중요한 부분을 차지한다. 출판사별로 디자인 관련 단원의 참고자료를 분석하면 <표 III-14>~<표 III-18>와 같다.

<표 III-14> 두산동아 미술 교과서 디자인 관련 단원 참고자료 분석

대단원명	구분	학생 작품	작가 작품		기타	외국 작가, 국적
			국내	국외		
함께하는 마음		9	·	1	4	해링(미국)

자연과 함께	5	·	1	6	미로(에스파냐)
* 프로젝트 활동 - 사라져 가는 동물을 보호합니다.	7	·	·	3	·
쓸모 있는 제품 디자인	19	·	·	26	·
아름다운 환경 디자인	15	1	·	9	·
사진과 컴퓨터	9	·	·	9	·
함께하는 세상	8	·	·	14	·
재미있는 미술	6	1	1	2	콜더(미국)
합계	78	2	3	73	

두산동아 미술 교과서 디자인 관련 단원의 참고자료를 분석하면 50%가 학생 작품으로 이루어져 있었다. 그리고 약 46.8%가 행사 포스터나, 제작 과정 등의 기타 자료로 이루어져 있었으며, 국내, 국외 작가 작품의 비중이 약 3.2%로 나타났다. 국외 작가의 출신 국가는 미국과 에스파냐로 나타났다.

<표 III-15> 금성출판사 미술 교과서 디자인 관련 단원 참고자료 분석

대단원명	구분 학생 작품	작가 작품			기타	외국 작가, 국적
		국내	국외			
생활 속 미술의 발견	35	1	4	46	제라드(미국), 테네반(미국), 프리드만(미국), 멘디니(이탈리아),	
지각하고 소통하고	12	·	2	26	히로시(일본), 헥하우젠(독일)	
주제를 살려서	13	·	·	12	·	
전통문화와 다문화	9	·	·	30	·	
다양한 표현 방법으로	7	2	2	16	빌(미국), 치아나(이탈리아)	
합계	76	3	8	130		

금성출판사 미술 교과서 디자인 관련 단원의 참고자료를 분석하면 약 35%가 학생 작품으로 이루어져 있었다. 그리고 약 59.9%가 행사 포스터나, 제작 과정 등의 기타 자료로 이루어져 있었으며, 국내, 국외 작가 작품의 비중이 약 5.1%로 나타났다. 국외 작가의 출신 국가는 미국, 이탈리아, 일본, 독일로 나타났으며 그 중 미국 출신의 작가 작품이 많이 실려 있었다.

<표 III-16> 천재교육 미술 교과서 디자인 관련 단원 참고자료 분석

대단원명	구분	학생 작품	작가 작품		기타	외국 작가, 국적
			국내	국외		
나와 세상		9	3	·	4	·
조형과 빛의 세계		17	2	1	35	훈테르트바서(오스트리아)
톡톡 튀는 아이디어		27	4	2	72	얀센(네덜란드), 콜더(미국)
자연환경과 미술		4	3	·	18	·
영상 표현		12	2	1	52	베르트랑(프랑스)
전통 공예		14	2	·	39	·
다양한 문화 속으로		8	·	·	7	
합계		91	16	4	227	

천재교육 미술 교과서 디자인 관련 단원의 참고자료를 분석하면 약 26.9%가 학생 작품으로 이루어져 있었다. 그리고 약 67.2%가 행사 포스터나, 제작 과정 등의 기타 자료로 이루어져 있었으며, 국내, 국외 작가 작품이 약 5.9% 비중을 차지하였다. 국외 작가의 출신 국가는 오스트리아, 네덜란드, 미국, 프랑스로 나타났다.

<표 III-17> 비상교육 미술 교과서 디자인 관련 단원 참고자료 분석

대단원명	구분	학생 작품	작가 작품		기타	외국 작가, 국적
			국내	국외		
생각하는 조형 연구실		14	5	2	31	브리토(브라질), 마티스(프랑스), 고먼(미국), 보테로(콜롬비아), 구사마 야오이(일본)

견고 싶은 거리	5	4	3	31	가엘 비에다리(프랑스), 블레지크(폴란드), 벤(영국)
가고 싶은 산·들·바다	·	·	·	2	·
선비의 방	4	1	·	·	·
신기한 화면	12	·	·	18	·
재미있는 가게	7	·	3	15	모리스(영국), 린드베리(스웨덴), 솔라(핀란드)
함께하는 마을	5	·	·	10	
따뜻한 집	14	2	3	13	알머슨(에스파냐), 아알라(이스라엘), 하메런(네덜란드)
합계	61	12	11	120	

비상교육 미술 교과서 디자인 관련 단원의 참고자료를 분석하면 약 29.9%가 학생 작품으로 이루어져 있었으며 약 58.8%가 행사 포스터나, 제작 과정 등의 기타 자료로 이루어져 있었다. 국내, 국외 작가 작품의 비중은 약 11.3%를 차지하였고 이 중 국외 작가는 브라질, 프랑스, 미국, 콜롬비아, 일본, 폴란드, 영국, 스웨덴, 핀란드, 에스파냐, 이스라엘 출신으로 다양하게 나타났다.

<표 III-18> 교학사 미술 교과서 디자인 관련 단원 참고자료 분석

대단원명	구분 학생 작품	작가 작품		기타	외국 작가, 국적
		국내	국외		
자연과 인공물	5	·	·	3	·
생활 속의 미술	10	6	3	28	생팔(프랑스), 핀울(덴마크), 해링(미국)
다양한 표현	20	1	4	9	볼츠(프랑스), 텅겔리(덴마크), 발라(이탈리아), 바자렐리(헝가리→프랑스)
글씨의 아름다움	6	1	·	5	·
우리나라 공예	14	1	·	21	·
색과 빛	11	·	·	8	·
생활 속의 디자인	45	1	2	35	스미스(영국), 칼(미국)

사진으로 만드는 세상	26	2	3	10	반 엠펠(네덜란드), 호크나(영국), 키크(미국)
합계	137	12	12	119	

교학사 미술 교과서 디자인 관련 단원의 참고자료를 분석하면 약 48.9%가 학생 작품으로 이루어져 있었다. 그리고 약 42.5%가 행사 포스터나, 제작 과정 등의 기타 자료로 이루어져 있었으며, 국내, 국외 작가 작품의 비중은 약 8.6%로 나타났다. 국외 작가의 출신 국가는 프랑스, 덴마크, 미국, 이탈리아, 헝가리, 영국, 네덜란드로 비교적 다양하게 나타났다.

IV. 결 론

본 연구는 디자인 교육의 필요성을 알아보고, 이를 토대로 현행 교육과정에 따른 미술 교과서 분석을 통해 초등학교에서의 효과적인 디자인 교육의 방안을 제시하는 데 목적을 두고 진행하였다. 학교 교육에 있어서 교과서는 교수·학습의 기본이 되고, 학습이 나아가야 할 방향을 제시해주는 중요한 역할을 한다. 따라서 미술 교육의 기본인 미술 교과서의 분석을 통하여 현재 초등학교에서 다루는 교과서 내의 디자인 영역의 문제점을 살펴보고, 앞으로의 미술 교과서의 개발 방향에 대해서 제안하고자 한다.

우선 2009 개정 교육과정에 따른 총 5종의 미술 교과서를 비교 분석한 결과는 다음과 같이 요약할 수 있다.

첫째, 출판사별 교과서 집필자의 전공과 직업을 살펴보았다. 최종 학위를 기준으로 살펴본 집필자의 전공은 출판사별로 약간의 차이를 보였으나 모든 출판사에서 미술교육 전공 집필자가 확연하게 많았다. 반면 회화나 공예, 디자인, 조소 분야의 전공자의 비중이 없거나 매우 낮았다. 다시 말해, 미술 교과서 개발에 있어서 집필자들이 특정 영역의 전공에 치우쳐 있음을 알 수 있었다. 또한 직업을 살펴보면 모든 출판사에서 현직 초등학교 교사의 비중이 제일 높게 나타났으며, 이외의 직업도 모두 교육 관련 직종에 속해 있었다. 아무래도 초등학교 교육에서 다루어지는 교과서 편찬이기 때문에 초등학교 교사와 교육 관련 직종의 집필자가 교과서 편찬에 참여한 것으로 보인다.

둘째, 미술 교과서 내의 디자인 영역의 비중을 살펴보았다. 출판사별로 미술 교과서 내의 디자인 관련 단원의 비중에는 차이가 있었으나 모든 출판사의 디자인 관련 단원 비중은 30% 이상이었으며 금성출판사와 교학사는 각각 디자인 관련 단원이 37%, 39.2%로 높게 나타났다. 이는 디자인 교육의 중요성과 필요성을 적극 반영하여 현재 미술 교과서 내에 다양한 디자인 관련 요소들을 포함시켰음을 알 수 있었다.

셋째, 미술 교과서 내의 디자인 관련 단원의 내용 체계와 디자인 영역별 비중을 살펴보았다. 5종의 교과서 모두 비교적 많은 단원에서 다양한 주제와 목표로 디자인 관련 요소들을 다루고 있었다. 출판사별 디자인 영역별 비중을 살펴보면 제품

디자인의 영역 비중이 가장 높은 출판사가 두산동아였으며, 시각 디자인 영역 비중이 가장 높은 출판사는 금성출판사, 천재교육, 비상교육, 교학사였다. 금성출판사와 비상교육은 기초 디자인 영역의 비중이 비교적 높았으며, 이 외의 출판사는 다른 영역보다 기초 디자인과 환경 디자인 영역 비중이 비교적 낮게 나타났다.

넷째, 미술 교과서 내의 디자인 관련 단위 참고자료를 살펴보았다. 작품의 제작자를 살펴보았을 때, 모든 출판사가 학생 작품의 비율이 매우 높았다. 특히 두산동아와 교학사는 각각 학생 작품의 비율이 50%와 48.9%로 나타났다. 또 다른 특징으로는 디자인과 관련된 참고자료이다 보니 다양한 축제나 행사 포스터나 시설물, 제품 등의 그림과 사진 자료가 교과서 내에 많이 실려 있었다. 특히, 금성출판사와 천재교육, 비상교육에서는 50% 이상이 이 같은 기타 자료로 되어 있었다. 학생 작품과 기타 자료 외의 작가 작품의 비중이 낮았으며, 작가 작품 내에서도 국내 작가와 국외 작가의 작품 비중이 같거나 비슷한 출판사가 두산동아, 비상교육, 교학사로 나타났다. 금성출판사는 국외 작가 작품의 비중이, 천재교육은 국내 작가 작품의 비중이 훨씬 높게 나타났다.

이상의 5종의 출판사별 미술 교과서 비교 분석 결과를 토대로 초등학교 디자인 교육이 나아가야 할 방향에 대해 제언하면 다음과 같다.

첫째, 미술 교과서 집필진의 전공과 직업을 다양하게 할 필요가 있겠다. 물론 학교 교육에 필요한 미술 교과서를 편찬하는 데에 있어 미술교육 전공과 교사라는 직업은 매우 중요하게 작용한다. 하지만 미술의 영역은 매우 다양하며 각각의 영역에 대한 전문적인 지식 또한 교과서 편찬에 중요한 영향을 미칠 수 있다. 보다 효과적인 디자인 교육을 위하여 미술교육 전공뿐만 아니라 디자인 관련 전공의 집필자도 고려할 필요가 있겠으며 직업에 있어서도 교사뿐만 아니라 다양한 전문가의 참여가 필요하다.

둘째, 미술 교과서 내에서 제품 디자인과 시각 디자인의 영역뿐만 아니라 실제 디자인 표현활동에 기초가 되는 기초 디자인 영역과 우리의 삶의 공간과 관련된 환경 디자인 영역도 비중 있게 다루어져야 할 것이다. 물론 시각 디자인은 디자인 영역 중에 가장 일반화 되어있고 다양한 분야에서 폭넓게 다루어지고 있다. 하지만 미술 교과서에서의 기초 디자인 교육을 통하여 학생들의 보다 효과적인 디자인 표현활동을 돕고, 균형 있는 디자인 교육으로 학생들이 다양한 영역의 디자인

을 경험할 수 있도록 구성되면 더욱 좋을 것이다.

셋째, 미술 교과서 내 디자인 관련 영역 참고자료가 보다 다양해지면 좋을 것이다. 현재 미술 교과서 내의 많은 학생 작품들을 통하여 학생 눈높이에 맞는 디자인 교육이 되고 있지만 학생 작품 이외에도 여러 국내, 국외 작가의 작품들을 통하여 학생들은 디자인에 대한 안목을 높이고 폭넓은 디자인의 세계를 경험할 수 있을 것이다.

학교마다 선정하는 미술 교과서가 다르고 교과서에 따라 학교에서의 미술교육의 방향이 달라질 수 있다. 본 연구에서 비교 분석한 5종의 미술 교과서는 물론 조금씩 차이가 있었지만 본 연구에서는 5종의 교과서에서 공통적으로 찾아낸 결론을 바탕으로 앞으로의 초등학교 미술 교과서의 방향을 제안해보았다. 앞으로도 효과적인 디자인 교육을 위한 방안들이 다양한 연구를 통하여 나와야 할 것이고, 특히 초등학교 현장에 적합하고 학생들의 수준에 맞는 교과서의 개발이 지속적으로 이루어졌으면 한다.

참 고 문 헌

- 김정희 외 4명. (2013). **초등학교 3·4학년 미술 지도서**. 두산동아.
- 이은적 외 6명. (2013). **초등학교 3·4학년 미술 지도서**. 금성출판사.
- 류재만 외 7명. (2013). **초등학교 3·4학년 미술 지도서**. 천재교육.
- 박은덕 외 7명. (2013). **초등학교 3·4학년 미술 지도서**. 비상교육.
- 노영자 외 4명. (2013). **초등학교 3·4학년 미술 지도서**. 교학사.
- 남주현. (2008). **대한민국의 변화의 중심은 디자인이다**. 아트하우스.
- 박연실. (2010). **현대 디자인의 이해**. 한국학술정보(주).
- 민경우. (2013). **생활 속 디자인 이야기**. 미진사.
- 문지희. (2012). **2007 개정 교육과정에 따른 초등학교 5·6학년 미술 교과서 비교 분석**. 광주교육대학교 교육대학원.
- 김덕진. (2012). **초등학교 미술교과서 조소 영역 분석**. 서울교육대학교 교육대학원.
- 이주희. (2012). **중학교 미술교과서의 디자인 영역에 관한 연구**. 강원대학교 교육대학원.
- 김효정. (2015). **현행 중학교 미술 교과서의 디자인 표현영역 분석 연구**. 한남대학교 교육대학원.
- 이아란. (2015). **2009 개정 중학교 미술 교과서 디자인 영역 비교 분석 연구**. 숙명여자대학교 교육대학원.
- 이명자. (2010). **NIE에 기초한 초등학교 디자인교육 지도방안**. 경인교육대학교 교육대학원.
- 박선옥. (2009). **아동의 창의적 사고력을 키워주는 기초 디자인 교육의 필요성에 관한 연구**. 경희대학교.
- 강인산. (2008). **초등 미술 교과서 내용 변천 및 교과서 구성 방안에 대한 연구**. 경인교육대학교 교육대학원.

A B S T R A C T *

A Comparative Analysis of the Design Area in Art Textbooks According to 2009 Revised Curriculum : Focused on 3rd and 4th in Elementary School

Koh, Sang Ah

Major in Elementary Arts Education
Graduate School of Education
Jeju National University

Supervised by Professor Oh, Jae Hwan

In the contemporary society, we are exposed to various visual environments. All the visual environments we face are related to design. Design education so closely related to us should be done from childhood but it's hard for current elementary schools to provide proper design education. What needs to be previously studied to find out the situation of design education at school is to analyze the art textbooks giving instructions on art education.

In this context, the current study analyzed the design areas of the year 2009 revised elementary school art textbooks centering those for 3rd/4th graders. For such analysis, the year 2009 revised educational curricula and theoretical

* A thesis submitted to the committee of Graduate School of Education, Jeju National University in partial fulfillment of the requirements for the degree of Master of Education conferred in August, 2015.

background of design were first looked into and then the foregoing studies were comparatively studied. A total of five kinds of art textbooks were selected, their analysis criteria were set as their exterior system and content-wise system and actual analysis was done. In relation to their exterior system, writers' major and occupation and the number of pages where the design area is allocated were analyzed and in relation to their content-wise system, contents on design-handling lessons, by-section ratio of design and design-related reference materials were analyzed.

Its results are summarized as follow;

First, results of looking into by-publisher writers' major showed that in all the publishers are more writers with art major than those with painting, crafts and sculpture major.

Second, the ratio of design area in all the art textbooks by all the publishers is relatively high; more than 30%.

Third, relatively many lessons of all the art textbooks handle design-related contents with diverse subjects and goals. Looked into to see which part of design they have, they mostly handles product design and visual design.

Fourth, a look into reference materials related to design in the textbooks showed that most of the publishers have high ratio of other works including those by students, posters, facilities, products and etc.

Based on these results, the following suggestions are made on the direction in which elementary school design education should go on;

First, it's necessary for those with more diverse majors and occupations to contribute to compiling art textbooks. Especially, if not just those with art majors but also with design-related majors and/or experts in design contribute to compiling them, we will see textbooks for more systematic, professional design education.

Second, basic design that is basic to design education should be more handled. Once the basic design education is solidly done, students will be able

to join design classes with more interest.

Third, it'll be better to have more diverse design-related works in art textbooks. Not only works by students but diverse ones made domestically and overseas will help student learn design so that students may have a wide range of design experiences and broaden their eye for design.

It's expected that more future studies on effectively teaching design to elementary schoolers will be made and especially, textbooks fit for elementary school students will keep being developed.