

문화다원주의 시대의 디자인 조기교육 연구

A Study on the Early Design Education in the Age of Cultural Pluralism

주저자

이 민 영 Lee, Min-young

경인여자대학교 유아교육과 교수 | Professor of Kyungin Women's University

mylee12@kiwu.ac.kr

투고일	2018.03.04	심사일	2018.04.08	게재확정일	2018.04.23
-----	------------	-----	------------	-------	------------

이 논문 또는 저서는 2017년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임 (NRF-2017S1A5A2A01025371)

목 차

1. 서론
 - 1.1. 연구목적 및 배경
 - 1.2. 연구방법 및 범위
 2. 문화다원주의 이해
 - 2.1. 문화다원주의의 개념
 - 2.2. 문화다원주의 시대의 미술교육
 3. 디자인 조기교육 현황
 - 3.1. 디자인 조기교육의 의의
 - 3.2. 해외 디자인조기교육 사례
 - 3.3. 2015 개정 교육과정과 디자인 조기교육
 - 3.4. 교실 밖 디자인 조기교육
 4. 문화다원주의 시대의 디자인 조기교육 개선 방향
 5. 결론
- 참고문헌

Keyword

문화다원주의, 미술교육, 디자인 조기교육
Cultural Pluralism, Art education,
Design Early Education

Abstract

A culture that learns the value of coexistence while respecting each other's culture. Design education is an effective art education that naturally accepts the age of cultural pluralism. The Ministry of Education is pursuing a vision of fostering and communicating through the 2015 revision curriculum. Local and cultural institutions provide programs for early childhood design education for various children.

This study analyzed the art education curriculum of 2015 revised elementary school as public education and early design education programs outside the classroom. It is necessary to develop kindergarten curriculum and arts and design education program for elementary curriculum for early education program for sustainable design support to foster design education specialists.

This study suggests the direction of early design education in order to cultivate talented people who will lead the age of cultural pluralism centered on the necessity of cultural pluralism that should be the basis of 'understanding' and 'criticism' presented in the new curriculum .

논문요약

서로의 문화를 존중하는 가운데 공존의 가치를 배우는 문화다원주의적인 관점의 교육에 디자인 교육이 가지는 소통과 창의적 사고, 협력을 통한 문제해결과정은 문화다원주의 시대를 자연스럽게 받아들이는 효과적인 예술교육이다. 교육부는 2015 개정 교육과정을 통해 융합하고 소통하는 인간상을 추구하는 가운데 미술교과에도 디자인적 관점이 증가하는 가운데 본 연구에서는 다양한 문화의 공존이라는 사회적, 문화적 공존 교육을 디자인교육에서 찾아보고자 공교육으로서의 2015 개정 초등학교 미술 교육과정과 교실 밖의 디자인 조기교육 프로그램들을 조사하였다. 이를 통하여 현재 우리의 디자인 조기교육에 필요한 디자인교육전문가 양성지원, 지속가능한 디자인 조기교육 프로그램을 위한 유치원교육과정과 초등교육과정의 미술·디자인 교육프로그램 개발을 통하여 새로운 교육과정에서 제시한 '이해'와 '비판'의 토대가 되어야하는 문화다원주의 시대를 선도할 선진 시민을 양성하기 위해 디자인 조기교육이 나아갈 방향을 제시하고 있다.

1. 서론

1.1. 연구목적 및 배경

본 연구는 디자인 조기교육에 대한 관심과 노력이 증가되고 있는 가운데 우리 사회의 다문화현상을 바로 이해하는 건전한 인식을 가진 인재를 양성하는 것이 필요하다는 점에 디자인 조기교육의 가치와 활용을 논의하고자 한다. 특히 디자인 조기교육에서 문화다원주의에 대한 올바른 시민의식을 갖도록 도울 수 있다는 연구의 목적이자 연구내용 선정의 이유는 디자인 교육이 가지는 고유한 소통과 통합 및 설득의 프로세스 때문이다. 본 연구는 문화다원주의의 관점의 맥피의 미술교육 분야 확장 개념에 동의하는 가운데 최근 개정된 2015 초등학교 미술 교육과정 개정과 함께 교실 밖의 다양한 디자인 조기교육프로그램을 통해 우리의 디자인 조기교육이 가지는 교육적 의의와 가치를 조명하고, 공교육과 어린이 디자인체험 프로그램들이 함께 풀어가야 하는 문제점을 검토하여 문화다원주의 시대의 디자인 조기교육 개선을 위한 방향을 제시한다.

1.2. 연구방법 및 내용

본 연구는 디자인 조기교육을 공교육과 교실 밖의 프로그램으로 구분하여 공교육 개념으로 교육부의 2005 미술 교육과정 개선안 검토 및 분석을 실시하고, 교실 밖의 프로그램으로 자원의 출처에 따라 공적자원과 민간자원의 성격을 기준으로 구분하여 교실 평수 학생 수인 20~25명 이상의 어린이가 참여할 수 있는 기관을 선정하였다. 지역자체단체와 문화예술전문기관에서 제공하는 어린이 디자인체험 프로그램을 조사하여 대표적인 프로그램들이 가지고 있는 특징을 살펴보았다. 특히 교실 밖의 프로그램은 기본으로 하여 그리고 두 방향에서 살펴 본 공교육으로서의 디자인 조기교육과 어린이 디자인체험 제공의 장으로서의 프로그램들의 공통된 문제점과 거시적인 개선 방향을 제안하여, 후속 연구의 나아갈 바를 제안한다.

2. 문화다원주의 이해

2.1. 문화다원주의 개념

우리는 하나의 사회의 개인이나 집단이 살아가

면서 이룬 정신적, 또는 물질적 산물 즉 물질 문화로서 의식주, 주택 등이 있고 제도문화인 법과 예절, 풍습 및 관념문화로서 종교나 예술, 사상과 언어 등을 모두 ‘문화(文化)’라고 부른다. 즉 타인을 이해하기 위해서는 그 사람이 살아온 배경과 소중하게 여기는 가치에 대한 것들을 알아야 하듯 하나의 집단이나 사회를 이해하기 위해서는 그들이 쌓아온 문화를 이해하는 데에서 진정한 소통을 기대할 수 있는 것이다. 최근 지상파 예능프로그램들은 외국인 손님을 초대하여 숙식을 제공하거나, 여행을 동행하고, 한국 음식을 대접하는 프로그램들을 앞 다투어 방송하고 있다. 여기서 외국인 손님에게 한국의 전통 음식을 맛보게 함으로써 낯설고, 매운 맛이지만 한국의 맛을 제대로 느끼도록 대접하는 모습을 쉽게 볼 수 있다. 이처럼 문화다원주의는 외국에서 한국을 방문한 손님의 다양성을 인정하고 함께 즐거운 여행이 되고자 하는 공존성은 추구하지만, 한국을 방문하였으니 한국의 맛을 경험하도록 비빔밥과 된장찌개를 대접하는 것이다. 유사하게 혼용하기도 하는 표현인 다문화주의는 문화의 서로 다른 문화의 다양함과 공존을 추구하며 동등하게 어우러져서 샐러드와 같은 다국적 음식을 제공한다고 이해하면 문화다원주의에 대한 이해를 도울 수 있다.

다원주의(pluralism)는 둘 이상의 근본적인 실제 또는 원리를 통해 세계를 설명하는 입장으로, 하나의 절대적 기준이나 두 개의 상반된 대립 개념을 통해 세계를 바라보는 것이 아니라 각자의 독립적 차원과 질서를 인정한다. 획일화된 궁극적인 가치 개념을 부정하고 영역·계층 간 수직적 위계질서보다 수평적인 다양성을 중시하는 사회구조로의 전환을 의미한다.¹⁾ ‘다원주의’의 의미가 소수의 집단이 권력을 가지고 사회를 지배하는 것이 아니라, 다수의 집단이 서로 경쟁하고 상호작용하면서 사회를 이끌어간다는 의미라는 점에서 ‘문화다원주의(cultural pluralism)’는 다양한 문화가 공존하며 서로 이끌어 나가준다는 의미로 설명하는 것이 가장 적절할 것이다. 이러한 다원주의의

1) 윤난지 역.(1999), 20세기의 미술, 예경, p383

주요 가치를 받아들인 철학이 ‘포스트모더니즘’이다. 프랑스 철학자들을 중심으로 1960년대부터 논의되기 시작한 포스트모더니즘은 문화가 가진 보편성과 생활양식의 동일성을 지양하고 다양한 생활양식과 사고방식을 존중하는 다원적인 사고로 전화하고자 하는 움직임이다. 포스트모더니즘의 기본입장은 상대주의와 반정초주의(anti-foundationalism, 反政礎主義)를 표방한다는 점이다.²⁾

즉, 어떠한 궁극적이며 절대적인 존재가 있다는 확신 아래서 이성이나 감각에 의해 세계를 있는 그대로 받아들여야 한다는 전통적인 모더니즘적 사고방식에서 벗어나, 포스트모더니즘은 각자의 고유함과 가치, 이유에 대한 귀를 기울이지는 시선으로 수동적이고 고정적인 모더니즘적 사고방식과 다르게 능동적이며 개방적인 사고의 방식을 권하고 있다. 포스트모더니즘은 문화의 보편성이나 생활양식의 동일성을 추구하지 않고 문화의 다양성과 이질적 생활양식을 존중하고 허용한다. 이는 다양한 생활양식과 사고방식을 추구하며 또 그것이 인정받고 정당화되는 다원주의 문화 논리와 일치하는 것이다.³⁾

2.2. 문화다원주의 시대의 미술교육

인간이 태어나서 성장하는 동안 가장 먼저 즐기는 놀이는 낙서이자 그림이다. 어린이들은 낙서에서 시작하는 그리기 활동에서 점차 사물을 표현하고, 자신의 생각을 표현하는 단계로 발전하면서 무언가를 그리는 활동을 통해 지적 발달과 정서발달을 보여준다. 어린이가 겪는 정서적 어려움을 감지하는데 그림 검사를 하거나 미술활동을 통해 어린이의 마음을 치유하는데 미술활동이 활발히 활용되는 데에는 미술이 가지고 있는 비언어적 표현 매체로서의 자유로운 정서표현에 있다. 보다 다양한 문화가 공존하는 현대사회의 어린이들의 미술교육을 위해서는 새로운 시각이 필요하며, 이러한 문화다원주의 시대의 미술교육을 이해하기 위해서 맥피(j.k.McFee)의 다원주의적 미술교육에 대한 연구를 살펴볼 필요가 있다.

맥피는 미국의 오리곤(Oregon)대학 미술교육 교수였으며, 포스트모더니즘을 바탕으로 사회재건주의 교육철학적 배경과 예술사회학적인 배경 및 사회학과 인류학적 배경으로 미술교육을 연구하여 미술교육에 사회학과 인류학을 연결한 학자이다. 그는 미술과 문화에 대하여 인류학적인 관점에서 접근함으로써 모든 문화와 미술이 미술교육에서 다루어져야 한다는 것을 강조하며, 결국 미술은 문화를 전하는 핵심적인 수단이고, 문화는 미술을 통해서 유지 전수되는 것으로, 미술은 사회와 문화에 대한 의사소통의 중요한 수단이 된다⁴⁾고 설명한다. 이것은 맥피가 다양한 문화가 공존하며 어우러지는 가운데 각자의 고유함을 존중하는 선진 시민의식을 함양하는데 미술교육의 가치를 두고 있는 점에서 현대 문화다원주의 시대의 미술교육이 나아갈 바를 제시한 것이라고 할 수 있다.

2000년대 초반까지도 미국에서는 다양한 문화가 공존하는 사회를 살아갈 어린이들을 위해 미술교육에 대한 다양한 해석과 이해를 주장하는 다문화 관점의 미술교육에 대한 논의가 활발히 이뤄졌으나, 우리나라는 하나의 민족이 이룬 국가라는 전통적 관념에서 벗어난 지 채 몇 년이 되지 않는 상황으로, 현재 우리 미술교육의 문화다원주의적 교육은 아직 발전의 기반을 마련해나가는 단계이다. 특히 미술교육이 전통적인 서양미술과 한국미술뿐 아니라 디자인이라는 소통과 효율성 및 창의성을 동반한 미술로 확대되면서 어린이미술교육에서 맥피의 문화다원주의적 관점의 미술교육이론은 더욱 그 가치가 높이 평가된다. 다양한 문화가 공존하는 시대의 미술교육의 목표는 이러한 시대적 공존의 이해를 바탕으로 한 창의적 미술교육으로서 민족과 인종, 국가의 차이를 반영한 진정한 자아표현과 창의적 미술활동을 통한 문화적 자존감을 높이는데 있다. 이를 이루기 위한 문화다원주의 시대 어린이미술교육의 목표를 맥피의 주장을 기반으로 새롭게 정리하여 보면 다음과 같다.

첫째, 성장기부터 다양한 문화에 대한 이해와

2) 박준영. (2009). 교육의 철학적 이해, 교육과학사, p396

3) 권도경. (2011). 문화다원주의 시대의 문화이해교육을 위한 미술 감사지도 방법 연구, 경성대학교 교육대학원, 석사, p.7

4) 이옥선. (1999). 맥피의 미술교육에 대한 접근 연구, 한국교원대학교대학원, 석사, p.7

서로 다른 가치를 존중할 수 있는 인성을 기를 수 있도록 다른 문화예술에 대한 감상과 경험을 얻을 수 있는 미술교육이 바람직하다. 어린이가 성장하여 성인이 되고 사회생활을 하게 되면서 뒤늦게 강조되는 것이 ‘인성교육’이다. 인성교육이 대학교육에서도 중요시되는 교양과목으로 권장하고 있는 것은 나와 다른 타인을 이해하고, 배려하는 마음가짐이 학습적인 경험으로 형성되지 않는 것이기 때문이라는 점은 모두 공감하고 있다. ‘다름’은 ‘차이’가 아니며 서로 존중하여야 하는 가치라는 의식을 가진 성숙한 시민으로 성장하기 위해서는 어린이들의 미술교육 시간에 더 많은 국가와 민족의 예술 작품을 경험하도록 하며, 올바른 감상태도를 익히는 경험을 통하여 어린이들은 자기중심적인 사고를 벗어나 타인과 더불어 살아가는데 필요한 공공의 가치를 받아들일 수 있다. 이는 맥피가 주장한 다원주의적 미술교육과 맥락을 같이하는 것으로 다양한 모든 문화의 미술과 다양한 사회계층의 예술을 미술교육의 영역으로 받아들여야 한다는 관점과 일치한다.

둘째, 다른 나라의 미술작품을 통해 그 나라의 역사, 환경, 문화적 특성에 대해 탐색하여 보는 계기가 되는 융합적 미술교육으로 확장되어야 한다. 오늘날의 공교육은 ‘융합’을 이야기하고 있다. 국어와 수학, 과학과 사회 등으로 분리되어 배우고 익히는 교과 수업시간은 더 이상 우리 어린이들의 다양하고 깊은 사고력을 향상시키는 교육으로 적합하지 않기 때문이다. 미술 또한 과학, 사회, 수학 등과 자연스럽게 연계되어 하나의 프로젝트를 경험하는 수업을 구상하고 교실에 활용하기에 매우 편리한 교과목이다. 더욱이 다른 나라의 미술작품을 감상하거나 다른 나라 작가의 작품을 통해 새로운 특성을 가진 문화를 이해하는 가운데 자연스럽게 사회나 역사, 과학 교과와의 융합프로그램으로 이끌어가는 것은 어린이에게 매우 흥미로운 경험이 되므로 적극 확장하고 활발히 수업 연구를 하여야 한다.

셋째, 다양한 경험을 가진 사람들과 소통할 수 있는 미술활동인 디자인교육의 활성화를 통해 이해를 넘어서 소통으로 미술교육이 발전하여

야 한다. 전통적인 미술교육에 ‘디자인교육’의 중요성이 강조되면서 어린이들의 미술교육과정에 디자인적 수업이 점차 늘어나고 있는 것은 자연스러운 현상이다. 이는 미술이 더 이상 특정 분야에 관심을 갖고 있는 사람들만의 문화가 아니라 모든 사람들이 살아가는데 필요한 환경과 도구에 스며들어있는 디자인 결과물들에 대한 안목과 디자인이 가지고 있는 소통의 의미를 교육하는 의의가 있다. 또한 디자인 활동은 타인과 아이디어를 나누고 의견을 조율하며 관련 사항들에 대한 조사가 동반되는 디자인개발 과정의 특성이 가진 교육적 가치에 주목하여 볼 때, 보다 다양한 문화적 경험을 가진 사람들과의 소통이 이뤄질 때 더 많은 사람들에게 유익한 디자인결과물을 얻게 되는 것은 자명한 것이므로 문화다원주의 시대를 살아가는 어린이들에게 미술교육 중 특히 디자인교육 활성화를 지향하는 것은 맥피의 문화다원주의적 미술교육을 현대 사회에 맞도록 한 걸음 더 발전시키는 미술교육의 성장이라는 점에서 큰 의의를 가진다.

3. 디자인 조기교육 현황

3.1. 디자인 조기교육의 의의

디자인 조기교육이 주목받기 시작한 것은 디자인이 가지고 있는 창의적 사고와 협력과 소통의 과정이 가진 특성 때문이다. 그러나 문화다원주의를 문화의 공존과 존중이라는 관점에서 디자인 조기교육과 연관되어 연구된 선행연구는 주로 패션, 공간디자인 분야에서 이뤄지고 있으며 어린이들의 디자인교육과 관련하여 이뤄진 연구는 찾아보기 어렵다. 이는 우리나라에서 주력하고 있는 융합인재교육인 STEAM에서 그 가치를 더 현실적으로 설명해볼 수 있다. 단순히 새로운 생각이 해내는 것이 디자인교육이 가지는 창의적 측면이라면, 전통적인 미술교육과의 큰 차이를 찾기 어렵다. 디자인은 보다 편리하게, 보다 아름답게, 보다 즐겁게 만들어내는 우리의 환경이며 모든 소유물들이다.

우리나라는 2011년 창의적인 융합인재양성(STEAM)을 위한 초·중등 융합인재교육을 강화해나가겠다는 발표를 하였고, 이를 실현하기 위하여 새로운 교육과정을 연구하고 교사들을

위한 연수프로그램을 제공하는 노력을 하고 있다. 여기서 STEAM은 과학의 Science, 기술의 Technology, 공학의 Engineering, 예술의 Arts 그리고 수학의 Mathematics의 이니셜을 이용하여 만든 용어로 미국의 STEM(Science, Technology, Engineering, Mathematics) 교육과정에 Arts(예술)가 통합된 교육과정을 의미한다.⁵⁾ STEAM은 영재교육과 대학이상의 교육을 대상으로 먼저 실시되다가 2009 개정 교육과정의 창의·인성교육의 연장선에서 과학기술의 국가경쟁력 제고를 위하여 제안되었다. 2013년에는 각 시도 교육청 단위 초·중·고등학교까지 확대되어 교육과정 내에 STEAM을 도입하여 자료를 연구 개발하고 시범운영하는 선도 학교들의 수도 상당하기에 이르렀다.⁶⁾

[Table 1] 융합적 사고를 위한 항목

융합적 사고	관련 역량 요소
창의 Creativity	<ul style="list-style-type: none"> 창의력 · 문제 해결력 · 문제 확인 능력 정보수집 능력 · 정보분석 능력 의사결정 능력 · 평가 능력
소통 Communication	<ul style="list-style-type: none"> 언어적 소통 · 시청각적 소통 학문적 소통 · 글로벌 소통 능력 소통하는 태도 · 협력하는 태도
내용융합 Convergence	<ul style="list-style-type: none"> 다양한 지식의 이해 다양한 지식간의 연관성에 대한 이해 새로운 가치적 관점의 융합 지식의 창출 융합 지식의 활용
배려 Caring	<ul style="list-style-type: none"> 자기애 · 자신감 · 자아정체감 자아효능감 · 타인을 위한 배려 타인 존중 · 다문화 이해 · 감성(SEL)

인공지능기술이 산업에 더 많은 영향을 끼칠 4차 산업시대를 맞이하면서 많은 학자들과 교육자들은 무엇이 변화하는 시대의 사람들에게 필요한 역량인가에 대한 수많은 질문과 답을 내놓았다. 대다수의 답변은 기계가 할 수 없는 일, 즉 감정을 나누고 이해하며 소통하는 가운데 성장시킬 수 있는 인간만이 가진 고유한 역량을 가진 사람이 미래사회의 리더(Leader)가 될 것이라는 의견을 모으고 있다. 기술은 우리를 편리하게 하고 더 많은 생산력을 확보하게 할 수 있지만 결국 생각해내고, 소통하며 알고 있는 지식을 융합하여 창조해내는 것은 인간의 몫이라는 것이다. 이에 대한 구체적 내

용은 다음 한국과학창의재단의 보고서의 [Table.1]⁷⁾과 같다.

어린이들이 교실에서 융합적 사고를 경험할 수 있는 교과목이 디자인이다. 디자인 프로세스를 경험하는 동안 자연스럽게 어린이들은 보다 창의적인 생각을 해내는데 몰두하고, 이를 위해 정보를 수집하고 분석하며 정보를 선택하는 과정에서 평가능력 또한 갖게 된다. 또한 디자인 활동을 팀을 이뤄하는 경우가 많으므로 다른 사람의 의견을 경청하고 언어적, 시각적, 학문적, 글로벌 문화에 대한 다양한 소통 능력을 배우게 되며, 타인과 생각을 나누고 조율하는 과정을 통해 자연스럽게 협력과 배려의 소중함을 깨닫게 된다. 생각을 모아서 하나의 생각으로 이끌어내고 이것을 시각화하며 발표하며 자신들의 아이디어로 타인들을 설득하는 과정인 디자인교육이야말로 현대를 살아가는 어린이들이 가장 열정적이며 즐겁게 참여할 수 있는 수업이 되는 것이다. 문화다원주의 시대가 가고 있는 이해와 존중, 협력이라는 가치는 이러한 성장기에 경험하는 디자인교육을 통해 보다 효율적으로 실현할 수 있다. ‘다윈이후(Since Darwin: Reflections in Natural History)’를 저술한 시티븐 제이 굴드는 인간이 여러 생물체들 가운데에서 가장 크게 번성한 이유를 인간이 가지고 있는 긴 성장기에 두고 있다. 인간만이 가장 긴 성장기를 가지면서 부모를 통해 사랑과 안식을 배우고, 사회를 통해 관계와 소통을 경험하며, 교육을 통해 지식을 익히는 등 긴 성장의 시간을 갖고 있다는 것이다. 우리 교실에는 이미 다른 피부색을 가지고 있거나, 다른 언어를 사용하고 있는 친구가 함께 하고 있으므로, 우리는 다른 환경과 문화를 자연스럽게 이해하고 존중하는 인성을 갖도록 교육하는 것의 중요성을 간과해서는 안 된다. 디자인 조기교육의 목표는 디자인 결과물을 완성해내는 것이 아니라 디자인이 가지고 있는 다른 문화에 대한 소통과 이해, 창의적인 생각과 표현 및 설득과 수렴의 과정을 통해 어린이들은 보다 유연하고 창의적인 사고력을 가지게 되며 타인과의 소통을 경험하는 가운데 미적 체험을 주는데 있다. 이것이 디자인교육이 더

5) 이민영. (2017). 생각의 날개를 펼치는 창의융합미술교실, 공동체, p.20

6) 고희경,김재원. (2013). 중학교 미술과와 수학과의 융합인재교육(STEAM) 교수·학습방법개발 및 적용 연구, 조형교육, No 46, pp1~27 참조

7) 한국과학창의재단보고서. (2012), p.22

이상 '창의성'이라는 장점만을 강조하는 것이 아니라 문화다원주의를 위한 소통의 교과목으로 주목받아야 하는 이유이다.

3.2. 해외 디자인 조기교육 사례

'조기교육(早期教育)'은 대체로 만4~5세 아동을 대상으로 아이의 지적 잠재력을 조기에 개발하거나 훈련시키는 것을 돕는다는 것이 교육과정 분야에서 정의하는 조기교육의 의미이다. 본 연구에서는 조기교육의 의미를 미술대학에 진학하거나, 특별한 디자인 수업에 참여하여 경험하게 되는 디자인교육을 통한 장점들을 보다 이른 연령인 유아기와 초등학교 시절에 경험하도록 돕는 의미로 디자인 조기교육의 이점을 권한다.

디자인교육의 가치와 효율성에 대해서는 이미 많은 사회적 공감을 얻고 있다. 더욱이 우리나라의 경우 2011년 지식경제부의 보도 자료를 통해 디자인 조기교육의 제도화를 공표하며 디자인 연구학교로 전국의 8개 초등학교를 선정하였다. 단순히 어린이들이 체험하고 생각해보는 경험을 제공하는 디자인수업이 이제는 연간 34시간 동안 보다 지속적으로 학생들에게 디자인교육을 제공하겠다는 시도이다. 또한 이에 발맞추어 디자인을 교육하는 디자인교육전문가과정 등이 생겨나면서 우리 어린이들이 교실에서 디자인을 경험할 수 있도록 돕는 여러 가지 노력이 보이고 있다. 디자인 조기교육의 사례는 주로 미국과 영국, 핀란드 등의 나라에서 찾아볼 수 있으며, 일본을 비롯한 많은 국가들이 '모든 인간은 디자이너다'라고 이야기한 빅터 파파넥(Victor Papanek)⁸⁾과 같은 시선으로 디자인을 바라보고 있다. 해외의 사례로는 영국, 미국, 일본과 핀란드를 중심으로 설명할 수 있다. 영국은 2000년 8월부터 '디자인과 기술(Design and Technology)'과 '미술과 디자인(Art and Design)'을 등을 초등 교육과정으로 시행하고 있으며, 5~7세:Key Stage1(1~3학년), 7~11세:Key Stage2 (3~6학년)으로

구성하여 각 각5단계의 성취목표를 제시하며 학생들의 활동을 도모하고 있다. 특히 영국의 디자인 조기교육에서 주목할 것은 시간의 배정이다. 창의적 체험활동 시간 배당(2010년 기준)⁹⁾ 1~2학년:272시간, 3~4학년:204시간, 5~6학년:204으로 우리가 2011년 디자인지정 학교로 선정하여 제시하고 있는 연간34시간과는 확연하게 차이가 나는 시간이다.

미국의 경우도 교육과정이 지방 분권적인 교육제도를 가지고 있으나, 미술교육과정안에서 디자인을 교육하며 DBAE(Disciplin Based Art Education)기반으로 창의성 중심 미술 교육에서 소홀히 했던 지적 사고 체계를 강화하고 미술에 대한 통합적인 본질적 이해를 높여 창작이 주는 기쁨과 함께 시각적 감수성의 발달과 비평적 사고 활동을 통한 미적 판단력을 기를 수 있도록 한 것이다.¹⁰⁾ 미국은 Art Level3 단계에서 자연스럽게 미술의 기초교육을 바탕으로 디자인의 기본 구성 원리인 선, 질감, 재질, 균형, 색채, 아이디어 발견 등의 15가지 주제를 통해 경험하게 되며, Art Level4 단계에서는 미술을 통한 의사소통에 목적을 두고 고전과 현대를 넘나드는 작품 감상과 학습자의 참여와 시도를 요구구하는 15개의 프로그램으로 진행되어 미국 특유의 학습자가 직접 경험 중심으로 설계하여 스스로 디자인 활동을 통한 즐거움을 찾도록 제안하고 있다. 일본의 경우도 3~4학년을 중심으로 스스로 표현하고 감상하는 경험을 통해 즐거움을 느끼고, 재료를 충분히 탐색하고 미술뿐 아닌 몸으로도 표현하는 등의 활동을 권장하고 있다. 또한 작품 감상을 중요시 하여, 감상의 지도내용은 자신들의 작품과 주변의 미술 작품과 제작의 과정을 감상하고 좋은 과 재미를 느끼기, 느낀 것과 생각한 것을 말하거나 친구와 서로 이야기해서 여러 표 방식과 재료에 의한 느낌의 차이를 알게 한다. 표현과 감상 활동을 통해 자신의 감각과 활동을 통해서 형태와 색, 배합 등의 느낌을 인식하고 형태와 색 등의 느낌을 토로 자신의 이미지를 갖도록 한다.¹¹⁾

8)빅터 파파넥(Victor Papanek, 1927~1998)은 1927년 오스트리아 비엔나에서 출생한 디자이너이자 교수로 인간과 디자인, 인간을 위한 디자인 등의 저술활동을 통해 디자인이 특정인들을 위한 것이 아닌, 우리 일상을 둘러싼 모든 것들은 디자인이며 누구나 새로운 것, 더 나은 기능의 것을 만들어 낼 수 있는 디자이너라고 설명하고 있다.

9) 교육인자원부. (2009). 7차 교육과정총론 4차 개정, p.5

10) 이우중 외. (2010). 초등학교 미술5~6학년 지도서, 천재교육, p.21

11) 세계 각국의 교육과정 운영사례(II) 일본. (2009), 부산역시교육청, pp83-84

특히 독일의 경우는 초등학교 교육과정 1~4학년, 중등교육과정 5~10학년으로 브레멘 주의 디자인과정을 통해 미술교육 과정 내에서 어린이들은 초등학교와 중등학교를 지나는 가운데 자연스럽게 물성에 한 이해를 바탕으로 기술·실생활 활용 측면이 강조되고 있으며 그 범위 또 한 매우 방함을 알 수 있다. 다양한 기술에 대한 이해를 바탕으로 한 초등교육의 과정은 중·고등과정에서 아치와 기둥의 구조와 원리, 힘 등에 대한 이론적 배경을 바탕으로 물리적 특성을 건축 디자인 설계에 응용하는 등의 학문 깊이를 갖춘 내용으로 연결된다.¹²⁾

3.3. 2015 개정 교육과정과 디자인 조기교육

2018년도는 2015년도에 개정된 교육과정이 적용되는 해이다. 교육현장에서는 새로운 변화의 물결과 다가오는 미래가 요구하는 인재상이 달라졌음을 직접 체감하게 된 것이다. 2015년도 개정된 교육과정에서 예술교육 분야의 변화는 다소 파격적이며, 과감하다. 기존의 음악과 미술로 구성되었던 예술교육에 연극이 추가되었기 때문이다. 또한 초등학교와 중학교까지 과정이 1학년~9학년으로, 예술교육 교과목을 선택하게 된 고등학교 과정을 10~12학년으로 구성되어 있어 고등학교에서는 음악, 미술, 연극 중 자신이 선택하여 수업에 참여하게 되는 변화를 보이고 있다.¹³⁾ 특히, 디자인 조기교육의 시기에 해당하는 초등학교 미술 교과목의 경우 다음 [Table 2]와 같이 교육부에서는 초등학교 미술과 교육과정 내용 체계를 설명하고 있다.¹⁴⁾

[Table 2] 2015 개정 초등학교 미술 교육과정 내용 체계

영역	개념	내용 요소	
		초등학교	
체험	지각	3~4	5~6
		소통	자신의 감각 대상의 탐색
	연결	미술과 생활	이미지와 의미
표현	발상	미술과 타 교과	소재와 주제

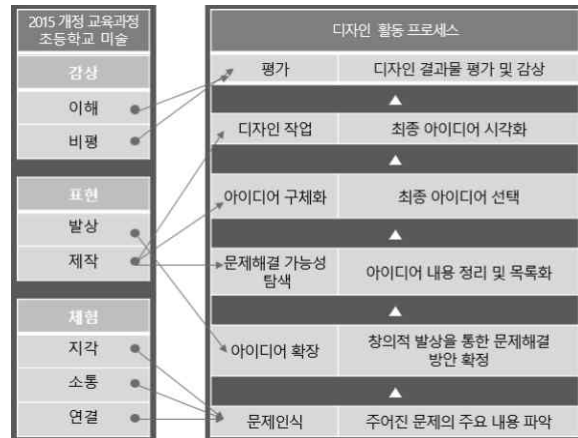
12) 홍혜경, 김준교. (2011), 초등 디자인교육 현황 및 창의적 문제해결법을 활용한 수업설계, 디자인학연구 통권 제96호 Vol.24 No.3, p.329

13) 2015b 초·중등학교 교육과정 총론. (2015), 교육부 고시 제 2015-74호[별책1], 교육부

14) 2015c 미술과 교육과정. (2015), 교육부 고시 제2015-74호 [별책13], 교육부

		상상과 관찰	발상 방법
		제작	표현 계획
감상	이해	작품과 미술가	작품과 배경
		작품에 대한 느낌과 생각	작품의 내용과 형식
	비평	감상 태도	감상 방법

2009 개정 교육과정 개편 내용과 비교하여보면, 2015 개정을 통하여 초등학교에서 미술은 ‘체험’에서 ‘지각’, ‘소통’에 ‘연결’이 추가되었고, ‘표현’ 단계가 ‘주제 표현, 표현 방법, 요소와 원리’로 구분되었던 것이 ‘발상’과 ‘제작’으로 변화하여 디자인교육이 가지는 프로세스의 느낌을 강하게 함유하고 있다. 또한 ‘감상’영역이 ‘미술사, 비평’으로 소개되었던 것이 개정을 통하여 ‘이해’와 ‘비평’으로 정리되어 문화다원주의적 세계관을 가지고 살아가야하는 글로벌 시대의 인재를 위한 개편임을 알 수 있다.

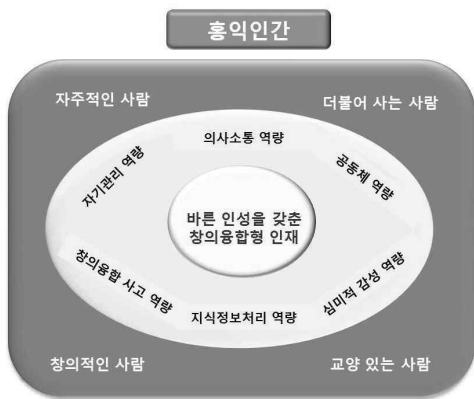


[Fig. 1] 2015 개정 미술과 교육과정과 디자인 활동

[Fig. 1]은 개정된 미술 교육과정이 디자인 조기교육 활동과 어떻게 연결되어지는 가를 설명하기 위한 그림이다. 개정된 미술 교육과정의 지각, 소통과 연결은 디자인 활동에서 문제인식의 단계에 해당된다. 생활의 편리함을 위한 문제를 인식하고 서로 토론하며 문제에 대한 공감을 토대로 함께 해결하고자 하는 문제를 인식하는 단계에서 디자인 조기교육에 참가하는 어린이들은 지각과 소통, 연결의 중요성을 인식하고 경험하게 된다. 또한 미술 교과과정의 발상은 디자인교육의 가장 큰 장점인 ‘아이디어 확장’ 즉, 창의적 발상을 통한 문제해결로 접근하여 가는 가운데 생각의 틀이 넓어지고 생각을 이끌어내는 다양한 디자인적 사고방법을 적용할 수 있다. 도출된 아이디어를 바탕

으로 한 제작단계는 디자인 활동의 ‘문제해결 가능성 탐색’, ‘아이디어 구체화’, ‘디자인작업’으로 이어지면서 새로운 생각이나 문제해결의 대안에 대하여 디자인 활동을 통해 보다 주체적으로 문제 해결을 이끌어내는 가운데 새로운 교육과정이 목적하는 ‘경험’과 ‘창의를 실현하게 된다. 미술 교육과정의 마지막 단계인 감상 단계의 ‘이해’와 ‘비평’은 디자인 결과물의 ‘평가’와 연결되어 자신의 작품과 디자인 개발 과정에 대한 발표에 참여하고, 타인의 발표를 경청하며 올바르게 질문하고 대답하는 연습은 조기에 실시하는 디자인교육을 통해서 얻을 수 있는 어린이들의 높은 자아성취감과 자신의 생각을 효과적으로 전달하는 연습의 장이 된다.

2015년 개정된 교육과정에서 추구하는 인간상은 2009년 개정과 비교하였을 때, ‘경험’, ‘창의’, ‘다양한 발상’, ‘문화적 소양과 다원적 가치에 대한 이해를 바탕으로 한 인류 문화의 향유 및 발전시킬 수 있는 사람’, ‘공동체의식을 가지고 세계와 소통하는 민주 시민’으로 정의할 수 있다. 경험과 창의, 다양한 발상과 문화적 가치와 다원적 가치에 대한 이해를 갖는다는 것은 본 연구에서 우리의 디자인 조기교육 현황을 살펴보는 관점과 일치한다.



[Fig. 2] 2015 개정 교육과정이 추구하는 인간상

결국 2015 개정 교육과정은 [Fig 2]¹⁵⁾와 같이 국가와 사회의 요구를 반영한 ‘창의융합형 인재’를 양성하기 위해 추구하는 인간상을 좀 더 구체화하여 제시하고 있다. 여기서 창의적인 사고력을 바탕으로 도전과 협력을 통해 문

제를 해결해 나가는 능력을 배우고 익히는 것과 함께 세계와 소통하는 민주 시민이 되기 위해서는 무엇보다 다양한 문화적 소양에 대한 존중과 다원적 가치를 이해하고자 하는 정서적 토대가 중요하다. 그리고 이러한 교육은 정서적 토대가 완성되어 가치관이 형성되는 초등학교 시절에 이뤄져야 하며, 문화다원주의 시대에 대한 수용과 존중의 가치를 바탕으로 한 디자인 조기교육의 실현을 통해 한 걸음 더 다가갈 수 있다.

3.4. 교실 밖 디자인 조기교육

3-3-4 교실 밖 디자인조기교육

대부분의 디자인 선진국에서는 디자인 박물관, 미술관, 디자인 전시장, 각종 디자인 박람회, 기술 박람회 등 디자인 교육을 직·간접적으로 연계된 교육을 통하여 디자인에 대한 기술적인 교육을 오래전부터 실행하고 있다. 이러한 시설을 통한 현장 체험 학습은 소비자의 디자인 수준을 높여줄 수 있다. 이런 기관은 단순한 디자인 관련된 전시뿐 아니라 다양한 교육 프로그램을 제공하고 있고 어린이들로 하여금 실제적인 작품을 보고 느끼고 경험할 수 있는 학습의 장을 마련한다.¹⁶⁾ 디자인교육의 가치에 대한 인식이 높아지면서 가에서 주관하는 정규 교육과정 외에도 교실 밖의 문화예술교육기관이나 단체를 통한 디자인 조기교육 또한 활발하게 이루어지고 있다. 본 연구에서의 교실 밖 디자인 조기교육 현황은 디자인전문기관과 지역자치단체 중심으로 운영되는 현장을 중심으로 살펴보기로 한다.

진주 어린이디자인체험관 리본

진주시는 어린이들이 디자인을 조기에 경험하는 것이 중요하다는 것을 인식하여 시의 산하 기관인 바이오21센터에 어린이를 위한 디자인 체험관 ‘리본(ReBorn)’을 마련하여 2010년 문을 열었다. 새롭게 태어난다는 의미를 가진 이름과 함께 진주와 인근지역의 유치원, 초등학교생들에게 디자인 숲으로 소풍을 떠나면서 만나는 7개의 코너를 통해서 환경사랑과 환경을 보호하면서 디자인하는 방법을 생각해 보는 경

15) 2015 개정 초·중등 교육과정 총론. (2015), 교육부 고시 제 20150호, 201 p.7

16) 전성수. (2009), 놀이와 체험 중심의 통합적인 조기 디자인 교육프로그램 개발, 미술교육논총 23권1호, pp.184-185

험을 제공한다. 인근 유치원생들과 초등학생들의 현장 견학 학습지로 유익한 디자인체험을 제공하고 있으나, 대중교통의 접근성이 떨어지는 지리적 단점과 다른 체험관들에 비하여 다소 작은 전시 공간이 아쉬운 어린이디자인체험관이다.

광주디자인체험관 디키빌



[Fig. 3] 광주디자인체험관 디키빌

지역으로서 최초의 어린이들 위한 디자인체험관인 '디키빌(DESIGN KID'S VILLAGE)'은 광주 디자인센터 2층에 773.55㎡ 규모로 신체 발달 체험 공간인 '디키빌 문화광장', 디자인 기초 원리를 알아보는 '디자인 놀이광장', 디자인 역사를 한 눈에 살펴볼 수 있는 '디자인 보물연구소', 제작 체험 공간인 '디자인 공작소', 착시 및 투시원리를 체험할 수 있는 '마술건축소', '디자인 휴게소' 등 7개존 28개 코너로 구성됐다.¹⁷⁾ [Fig 3]과 같이 다양한 공간을 구성하고 있는 디키빌을 방문한 어린이는 입구에서 상상망토를 걸치고 디자인 세상에 들어가서 스토리 기반의 전시를 체험하면서 각각의 공간을 통해 디자인의 개념과 원리를 놀이형태로 즐기게 된다. 특히 어린이들의 연령대를 0~5세, 6~12세 등 방문자의 연령과 목적에 따른 프로그램을 체험할 수 있는 구성이 보다 전문화된 디자인 조기교육 현장으로서 우수한 점이다. 또한 비교적 쉽고 자세하게 체험전시에 대한 설명을 제공하는 점도 방문객을 배려하는 디자인체험관의 교육적 의지를 엿볼 수 있다.

한국디자인진흥원 디자인체험관 DEX

DEX(Design Experience)는 어린이들에게 디자인을 체험하도록 마련된 국내 최초의 교실 밖 디자인교육 현장이다. 2004년에 개관하여 분당 코리아디자인센터에 위치하고 있는 '텍스

(DEX)'는 이름 그대로 디자인을 체험하는 공간으로 디자인의 원리와 요소를 체험을 통해 만나보고 어린이가 가지고 있는 잠재적 역량을 길러 주고자 하는 취지로 7개의 테마 공간을 관람하는 하도록 구성되어 있다. 여기에는 자연과, 디자인, 생활 속의 다양한 제품디자인, 디자인의 기본요소로 놀이하기 등의 프로그램이 제공된다. 또한 한국적인 아름다움을 생각해보는 공간과 더불어 앞선 디지털기술을 접목한 공간도 마련되어 있어 어린이들의 전인적인 발달을 도우려는 목적이 눈에 띄는 공간으로 어린이뿐만 아니라 디자인을 처음 만나는 성인들에게도 흥미로운 경험을 제공한다. 그러나 디자인 원리를 다양한 체험을 통해 전시하고 있지만, 설명이 부족하여 어린이들의 충분한 이해를 도와주기 어려우며, 체험프로그램에 참여하기 위해서는 단체로 방문해야 하는 아쉬움이 있는 디자인체험관이다.

상주 어린이디자인페스티벌

경상북도 상주시 주최로 펼쳐지는 행사인 어린이디자인페스티벌은 새로운 시대를 준비하는 어린이들의 디자인 감성 성장과 창의적 사고력을 높이기 위한 행사로 2017년 다섯 번째 행사를 마친 지역문화축제가이기도 하다.

2017년 움직이는 자전거디자인, 취침 등 디자인, 장승디자인, 나무벽시계디자인 등 총8개의 어린이를 위한 디자인 체험 프로그램을 운영한 상주 어린이디자인페스티벌은 지역의 어린이들과 학부모의 디자인 인식 개선을 도우며, 낙동강어린이디자인산업대전을 함께 개최하여 다양한 놀이와 체험을 제공하는 디자인 체험 행사로 자리매김하고 있다.

4. 문화다원주의 시대의 디자인 조기교육 개선행

2011년 지식경제부에서는 전국에서 8개의 초등학교를 디자인 연구학교로 지정하였다. 이후 각 학교들의 프로그램 운영 실태를 파악하여보니, 해당 학교들은 대부분 지정 원년에 프로그램을 운영한 이후 현재까지 지속적으로 발전시키고 활성화시키지 못하고 있는 실정이었다. 그러나 앞장에서 살펴본 2015 개정 교육과정

17) 송숙경. (2010). 어린이 창의적 사고를 위한 디자인체험 전시 공간 계획, 홍익대학교 건축도시대학원, 석사, p.53

에서 미술교육 분야의 변화에 주목하여 볼 때, 특별히 디자인 연구학교라고 지정하는 제도를 활성화하지 않아도 이미 교육이 추구하는 ‘창의융합형인재’를 양성하기 위해서는 디자인교육이 가지고 있는 창의적인 프로세스가 자연스럽게 녹아들기 마련이라는 점이 부각되고 있는 것이 현재 공교육에서 디자인교육의 역할이다. 앞서 살펴본 2015개정 교육과정과 교실 밖 디자인 조기교육 프로그램들을 통한 현재 우리 디자인 조기교육의 문제점으로 도출되는 사항은 다음과 같다.

첫째, 개정된 초등학교 교육과정 실현을 위한 디자인 조기교육 전문가의 부재의 해결이 시급하다. 개정된 교육과정을 발표하며 ‘체험’영역에 ‘연결’이라는 항목이 추가된 것과 ‘표현’영역에 ‘발상’과 ‘제작’이라는 표현으로 정의된 것은 기존의 초등학교 미술활동이 전통적인 서양화 기반의 미술활동을 벗어났음을 의미한다. 그러나 3~4학년은 자신의 감각과 대상을 탐색하고 5~6학년은 자신과 대화로 정의된 세부 활동에 대한 표현은 미술교과를 지도하는 교사에게 다분한 혼선의 여지를 남긴다. 교사는 여기서 ‘연결’의 의미를 생활 속의 미술활동 즉, 다분히 디자인적인 사고에 대한 교수역량을 요구받고 있는 부분임에도 현재 대부분의 초등학교 교실의 미술은 담임교사는 회화 위주의 미술을 전공한 교과전담 교사가 담당하는 가운데 디자인적 사고를 이해하고, 디자인 프로세스를 경험한 교사의 부재가 개정된 ‘연결’이라는 의미를 잘 전달하여 수업을 구상할 수 있는가에 대한 의문을 갖게 한다. 따라서 초등학교 교사 및 어린이들의 디자인 조기교육을 위한 교사연수 및 전문 프로그램의 활성화가 선행되어야 실행이 가능한 교육과정이다.

특히, ‘발상’과 ‘제작’은 자신의 감정을 표현하는 미술활동에서 필요에 의해 목적을 가지고 문제를 해결하기 위한 미술로 전환하는 의미인 새로운 생각을 해내는 ‘발상’의 개념을 지도하기 위해서 디자인 조기교육 교사들은 다양한 디자인 활동의 창의적 발상법을 경험하여 지도하는 학생들의 연령과 집단의 특성에 적합한 창의적 발상법을 활용한 진정한 발상수업을 이끌어내는 역량이 필요하다. 또한 ‘제작’과정 역

시 창의적 발상을 표현하는 과정을 넘어서 서로의 의견을 경청하고 토론하며, 자료를 수집하여 아이디어를 보다 구체화하는 디자인교육 과정으로서의 장점을 잘 살린 수업을 지도하기 위해서도 해당 교사들의 디자인교육 프로그램이 적극 지원되어야 한다.

둘째, 진정한 ‘이해’와 ‘비평’을 위한 문화다원주의 시대에 대한 이해가 요구된다. 우리의 교실에는 일반적인 한국 어린이의 모습만 있지 않다. 점차적으로 다문화가정이 늘어나고 있으며, 특정 지역의 어린이집에는 부모 중 한 명이 외국인이 어린이들이 다수 재원하고 있는 경우를 쉽게 볼 수 있다. 진정한 ‘이해’는 상대방이 살아온 환경과 문화, 종교적 특성까지 존중할 때 이뤄진다. 세계 여러 나라 작가들의 작품과 서로 다른 국적의 부모님으로부터 양육 받은 친구의 작품을 감상하는 시간을 통해 다름에 대한 존중과 공존을 배우기는 기회를 가질 수 있으나 먼저 유아기부터 인성교육의 한 장으로 다양한 문화의 공존에 대한 교육과 함께 미술과 디자인 활동을 통해 연습되고, 인지되어야 하는 부분이다. 특히 ‘이해’와 ‘비평’은 다름을 존중하는 가운데 타인의 의견인 작품에 대한 올바른 비평 태도를 학습할 수 있는 기회가 되도록 디자인 조기교육 프로그램을 통한 건전한 소통과 토론의 연습이 병행 될 때 교육의 효과를 기대할 수 있다.

셋째, 교육과정 및 교실 밖 프로그램의 지속가능한 성장의 시간이 필요하다. 국가와 지역자치단체, 문화예술전문기관 모두 디자인 조기교육이 선진시민으로 성장하기 위해 필요하다는 데에는 동의하고 있으나 교육이 성과를 얻기 위해서는 그 지속성이 동반되어야 하는데 이는 다소 소극적이다. 개정된 교육과정이 전통적 미술수업의 틀을 벗어나 소통과 융합을 위한 디자인 개념의 미술활동을 권장하고 있으나, 기존의 교과 개념으로 수업하는 교실에서는 진정한 타 교과와의 융합과 시간이 필요한 소통의 경험을 제공하기에는 물리적 제한이 따른다. 또한 교실 밖의 디자인 조기교육 프로그램들로 대부분 ‘체험’에 국한되어 있어서 어린이들에게는 또 다른 놀이의 경험으로 남는 것이

아쉬운 부분이다. 교실 밖의 어린이 대상 디자인 프로그램 역시 시간적, 물리적 제한을 갖고 있기에 지속적인 디자인교육을 통한 문화다원주의 시대가 요구하는 소통하는 창의적 인재를 양성에 기여하는 디자인교육의 효과를 검증하여 보기가 어려운 실정이다. 이러한 문제를 개선하기 위해서는 인간의 인지발달 성장이 가장 왕성한 유아기부터 초등학교까지의 단계를 아우르는 디자인 조기교육 개념의 교육이 필요하며, 교실 밖의 디자인교육 프로그램들은 유치원과 초등학교 교실에서 경험하기 어려운 보다 전문적인 환경과 미디어가 동반되어야 하는 차별화된 프로그램 위주의 디자인교육 콘텐츠 제공의 역할을 담당하는 것이 바람직하다.

5. 결론

최근 우리는 또 하나의 새로운 물결에 슬렁거리고 있다. 바로 인공지능 컴퓨터의 역할이 늘어나는 4차 산업혁명이다. 그러나 컴퓨터나 인공지능시스템이 그 동안 전혀 활용되고 있지 않던 새로운 영역이 아니라, 생활 속에서 더없이 많이 사용되어 지고 있는 디지털기술이라는 점에서 지나친 긴장을 할 필요는 없다. 어쩌면 4차 산업혁명도 새로운 디지털산업 문화라고 받아들이는 것이 맞다. 다만 우리의 지난 문화와 지금의 문화, 앞으로 펼쳐질 새로운 인공지능시대의 문화다원주의에 대한 새로운 개념이 필요하다. 이러한 사회문화적 변화를 경험하고 교육하는데 디자인 조기교육은 새로운 시대의 인재로 성장하는 어린이들에게 서로의 문화를 이해하고, 소통하며 창의적 생각을 실현하는 프로젝트를 경험하는 유익하고 즐거운 활동이다.

문화다원주의적 관점에서 새롭게 디자인 조기교육을 조명하기 위하여 맥피의 미술교육의 영역의 확대가 가지는 의미를 토대로 본 연구의 4장에서 제시한 디자인 조기교육의 발전방향과 같이 조기 디자인교육 전문가 양성을 위한 노력이 동반되는 가운데 교실 안에서는 보다 지속적인 디자인적 사고를 익히는 활동을 제공하며, 교실 밖에서는 교실에서 실천하기 어려운 전문적이고 진보된 미디어를 활용한 디자인 활동을 제공하는 것이 이 시대와 새로운 교육과정이 기다리는 창의융합형 인재를 양성하는

살아있는 예술교육이자 생활 속의 미술·디자인 교육을 실현이 될 것이다.

참고문헌

- 윤난지 역.(1999). 20세기의 미술. 예경
- 박준영. (2009). 교육의 철학적 이해, 교육과학사
- 이민영. (2017). 생각의 날개를 펼치는 창의융합미술교실, 공동체
- 이우종 외. (2010). 초등학교 미술 5-6학년 지도서, 천재교육
- 권도경.(2011). 문화다원주의 시대의 문화이해교육을 위한 미술 감상지도 방법 연구. 경성대학교 교육대학원 석사학위논문
- 이옥선.(1999). 맥피의 미술교육에 대한 접근 연구. 한국교원대학교대학원 석사학위논문
- 송숙경.(2010). 어린이 창의적 사고를 위한 디자인체험 전시 공간 계획. 홍익대학교 건축도시대학원 석사학위논문
- 임거정.(2009). 단어우월효과와 유사단어우월효과 발생 원인. 한국대학교 대학원 석사학위논문
- 홍혜경. 김준교.(2011). 초등 디자인교육 현황 및 창의적 문제해결법을 활용한 수업설계. *디자인학연구 통권 제96호 Vol.24, No.3, 321-338*
- 고헌경.김재원.(2013). 중학교 미술과와 수학과와의 융합 입재교육(STEAM) 교수·학습방법 개발 및 적용 연구. *조형교육 Vol.46 No.1-27*
- 전성수.(2009). 놀이와 체험 중심의 통합적인 조기 디자인 교육프로그램 개발. *미술교육논총, Vol.23 No.1, 175-210*
- 한국과학창의재단보고서. (2012), 한국과학창의재단
- 제7차 교육과정총론. 4차 개정. (2009). 교육인적자원부
- 부산광역시 교육청. (2009). 세계 각국의 교육과정 운영사례(Ⅱ) 일본, 부산광역시 교육청
- 교육부. (2015), 2015 개정 초·중등 교육과정 총론, 교육부 고시 제20150호 201, 교육부
- 교육부. (2015), 초·중등학교 교육과정 총론, 교육부 고시 제2015-74호[별책1], 교육부
- 교육부. (2015), 미술과 교육과정, 교육부 고시 제2015-74호 [별책13], 교육부

