

# 디자인 생각지도 탐험: 학교 디자인 교육 프레임과 프로그램 개발

## Journey on Thinking Map of Design: Development of Design Educational Program in School

정의철, 송가형

서울대학교 미술대학 디자인학부

Jung, Eui-Chul | Song, Gahyung

Faculty of Design, College of Fine Art, SNU

연명흠, 신희경, 최정아, 최정민

국민대, 세명대, 한국교원대, 서울과기대

Yeoun, Myeong-Heum | Shin, Hee-Kyoung |

Choi, Chung-Ah | Choi, Jung-Min

KMU, SMU, K.N.U.E., SEOULTECH

• Key words: Thinking Map, Design Education, Program Development

### 1. 서론

미래 사회에서 창의성이 중요하게 이야기되면서, 디자인 교육이 주목받고 있다. 하지만, 우리나라에서 디자인은 문화예술교육에서 아름답게 만드는 미술 활동의 일부로 다루어지고 있고, 디자인 교사도 전체 초중고 미술교사 수에 대비하여 매우 적은 것이 현실이다. 이에, 한국문화예술진흥원에서는 2009년부터 문화예술과 디자인에 대한 연구를 진행하였다. 교육 관점에서 디자인은 창의적 문제해결의 사고능력 (Treffinger, 1995)과 감성지능 (Mayer, J.& Salovey, P., 1997)을 복합적으로 개발하는 과정으로 이해될 수 있다. 본 연구는 미술교육과 구별되는 디자인 교육 프레임의 정의를 하고, 이를 기반으로 프로그램 개발을 목적으로 하며, 교사와의 워크숍을 통해 현장 적용 가능성을 탐색하였다. 1)

### 2. 국내외 교육 프로그램 고찰

국내 디자인 교육은 창의적체험활동 같은 비정규 과정에서 주로 운영되어 왔으며, 2014년의 경우 [표 1]과 같이 광주디자인센터, 부산디자인센터, 서울디자인재단, 한국문화예술교육진흥원 등 디자인 관련기관들이 다양한 프로그램을 개발하기 위해 노력하였다. 2016년 전면 시행되는 자유학기제를 앞두고 내실 있는 교육 프로그램 개발은 더욱 필요한 상황이다.

[표 1] 국내 디자인교육 프로그램 현황 (2014)

기관명	사업명	개요
광주 디자인 센터	디키빌 디자인 체험	디자인 공간과 디자인 활동에 관한 내용을 직·간접으로 체험
부산 디자인 센터	디자인 및 진로 체험 프로그램	부산지역 유치원, 초·중·고등학생 대상 창의적 디자인체험 프로그램 운영
서울 디자인 재단	어린이 환경디자인 워크숍	그린디자이너 윤호섭 교수와 함께하는 'QAQA Time': 어린이들에게 묻고 답하면서 풀이가는 재밌는 환경이야기
	DDP 디자인놀이터	디자인의 개념과 원리, 창작 체험을 통해 창의력과 융합적 사고를 자연스럽게 배울 수 있는 체험놀이공간 운영
한국문화예술교육진흥원	예술강사 지원사업	전국 249개 초중고등학교에 디자인 분야 예술강사 교육 및 파견
	예술꽃 씨앗학교	생태 미술 및 환경디자인(회화, 평면, 입체, 영상) 관련 교육 프로그램 운영

1) 본 연구는 한국문화예술교육진흥원의 2016 우수 문화예술교육 전문 교육 프로그램 개발 연구 (과제번호:600-20160008)지원으로 수행됨

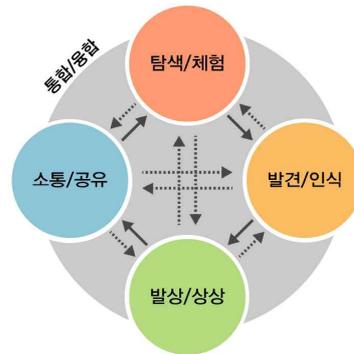
국외는 공교육기관 및 박물관등을 중심으로 [표 2]와 같이 디자인결과 보다는 활동과 사고 능력을 초점을 맞추어 교육 프로그램이 개발 운영되고 있다.

[표 2] 국외 디자인교육 프로그램 현황 (2014)

기관명	프로그램명	개요
싱가폴	레플스 학교	예의와 윤리적 의식, 자기존중, 학습에 대한 좋은 태도 등을 강조한 창의성 교육
영국 초등학교	미술과 디자인 /디자인과 기술	미적이고 상징적인 활동과 문제해결 중심으로 균형을 맞추어 교육
미국 쿠퍼휴잇 국립 디자인뮤지엄	Ready, Set, Design / Design in the Classroom	미국 K12 과정에 응용되는 교육기부에 기반한 프로그램

### 3. 교육 프레임: 디자인 생각지도

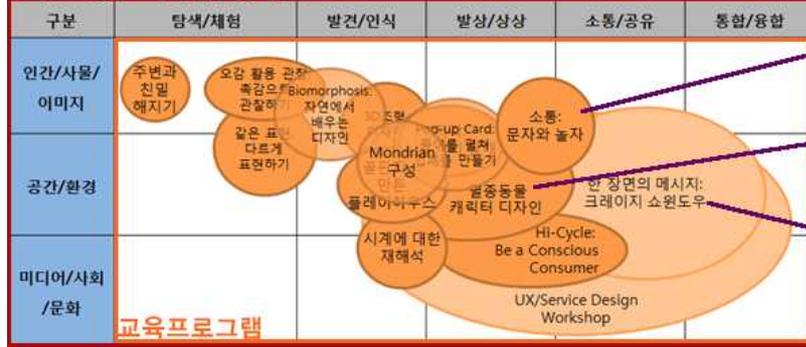
디자인 교육 프레임은 Treffinger (1995)의 창의적 문제해결과 성과, '학교 문화예술교육 교수-학습지도안 <디자인> (2014)'연구의 '디자인 교육 방법 및 프로세스'를 기반으로, [그림1]과 같이 네가지 요소가 연계된 종합의 '통합/융합'을 추가하여 다섯가지 디자인 교육 활동을 정의하였다.



[그림 1] 디자인 교육의 다섯 가지 활동

디자인 교육의 대상과 주제는 사물과 이미지, 공간과 환경이라는 물리적 대상으로 존재하였으나, 최근 컴퓨터 기술의 발달로 웹과 뉴미디어, 그리고 사회, 문화, 정책 등의 무형의 영역으로 확대되고 있다. 현대 사회에서 디자인은 물리적 공간과 커뮤니티, 그리고 생산/유통/소비의 생산 시스템, 그리고 사회와 문화적 현상으로 역할을 하고 있으므로, 관련성을 이해하고 미시적, 거시적 관점의 주제를 다룰 수 있어야 한다.

### 교육프레임: 디자인 생각지도



### 주요활동/결과물



[그림 2] '디자인 생각지도' 프레임에 기반한 교육프로그램과 워크샵 주요활동/결과물

디자인 교육 활동을 X축으로 교육의 대상과 주제를 Y축으로 구성하여 [그림 2]와 같이 '디자인 생각지도' 프레임을 구성하여, 디자인교육 프로그램의 다양성을 고려하였다. 교육활동에 기반하여 총 21개의 프로그램을 [표 3]과 같이 개발하고, [그림 2]의 프레임에 배치하여 '디자인 생각지도'를 제안하였다. 교육 프로그램 개발에서 중요하게 생각한 점은, 가시적 결과물의 효과성을 고려하는 표현 중심의 교육에서 벗어나, 디자인 사고과정에 기반한 새로운 생각을 할 수 있는 프로그램을 개발하는 것이었다. '디자인 생각지도'를 보면, 디자인 교육은 발견을 통해 발상하고 상상하는 과정의 비중이 상대적으로 높다는 점과, 디자인은 우리 주변의 인간, 사물, 이미지의 탐색과 인식에서 출발하여, 주변환경과 거시적 주제로 확장성을 가진다는 흥미로운 점을 발견할 수 있다.

[표 3] 디자인 생각지도 교육 프로그램

교육활동	프로그램
탐색과 체험을 통한 지각	*디자인 교육 디자인 *문화예술교육을 위한 디자인 교육자의 역할 *주변과 친밀해지기 *같은 표현, 다르게 표현하기 *3D 조형 디자인: 석고풍선 울룩불룩 형태놀이
발견과 인식을 통한 관찰	*Biomorphosis: 자연에서 배우는 디자인 *Kinetic Design *오감 활용 관찰: 촉감으로 관찰하기 *멸종동물 캐릭터 디자인
발상과 상상을 통한 발상	*소통: 문자와 놀자 *골판지로 만든 플레이 하우스 *Hi-Cycle: Be a Conscious Consumer *시계에 대한 재해석 *지각: 상상력의 날개
소통과 상호작용 및 감성을 통한 표현	*Mondrian 3D 구성 *Pop-up Card: 종이를 펼쳐 입체를 만들다 *똑딱딱딱 만들자: 모바일 App 디자인
경험과 서비스를 통한 통합	*미술 전시 개최해 봐요: 전시 디자인 *미술교과서 품은 디자인 *한 장면의 메시지: 크레이지 쇼윈도우 *UX/서비스 디자인 워크샵

### 4. 디자인 생각지도 탐색: 프로그램 운영 및 평가

제안한 '디자인 생각지도' 프로그램은 2016년 6월 25일부터 8월 27일까지 매주 토요일 8시간씩 80차시로 40명의 수강생들과 체험하였다. 참여한 수강생들은 미술과 디자인 관련 전공자들로, 2016년 5월 30일부터 6월 11일 동안 모집하였으며, 워크샵을 통해 [그림 2]의 오른쪽과 같은 다양한 활동과 결과물을 만들어 내었으며, 결과물은 8월 27일 두성페이퍼갤러리

에서 전시하고, 프로그램에 대한 토론을 진행하였다. 토론을 통해, 미술교육과 구분되는 디자인 교육의 방향성과 표현력창의적 사고력을 조화시키는 교육 프로그램에 대한 논의가 주로 이루어 졌다. 또한, 사후 개방형 심층설문을 통해 '가장 도움이 되었던 프로그램,' '학교에 적용 가능한 프로그램,' 그리고 '디자인교육 프로그램 개발의 방향성'에 대해 22명의 의견을 수렴하였다.

### 5. 결론 및 제언

전시 및 심층 설문 분석을 통해, '디자인 교육 컨텐츠,' '교수자의 전문성과 열정'의 측면에서 매우 만족도가 높은 것으로 나타났다. 특히, 미술교육과 디자인교육의 유사점과 차이점, 디자인 사고에 기반한 창의적 사고 능력으로의 접근에 대해서는 많은 시사점을 준 것으로 파악이 되었다. 하지만, 여전히 많은 한계점이 있음이 분석되었다. 첫 번째는, 디자인 사고에 기반한 수업을 지향하였으나, 실습이 미술의 범주에 있는 경우가 많았다. 그 이유는 ①조형을 벗어난 디자인교육의 사례와 검증된 프로그램이 부족하고, ②실습 방식으로 진행되면서 '만들기/그리기'의 틀을 벗어나기 어려웠기 때문이다. 이 부분은 향후 '만들기/그리기를 통한 생각의 발전과 학습'이라는 맥락으로 좀 더 발전시켜야 할 것이다. 두 번째는, 일부 프로그램은 실제 교육 현장에서의 워크샵을 통해 검증된 것도 있었으나, 초중등 공교육 현장에 기반하지 못하거나 최적화되지 않은 프로그램이 있었다. 학교의 정형화된 수업시간이나 예산상의 문제로 재료와 도구 구입의 조건들을 충분히 고려하지 못한 프로그램들이 있었다. 향후 초중고 디자인교육을 어떻게 진행할 것인가에 대한 논의가 필요하다. 미술교육의 일부로서 확장할 것인지, 창의적체험교육의 일환으로 전개할 것인지, 일반교과와의 융합수업으로 전개할 것인지, 디자인교과로 독립할 것인지에 대한 진지한 고민이 필요하다.

### 참고문헌

- 한국문화예술교육진흥원, 학교 문화예술교육 교수-학습지도안 <디자인> (2014)
- Mayer, J.& Salovey, P. What is emotional intelligence? New York: Basic Books. (1997)
- Treffinger, Creative problem solving. Educational Psychology Review. 7(3), 301-312. (1995)