
공공디자인을 활용한 디자인교육에 관한 연구
- 중학교 자유학기제를 중심으로 -

A study on the Development of Design Education Program Using the Public Design
- Focusing on the Free learning semester system in Middle School -

주 저 자 : 김지아 (Kim, Ji Ah)
한양대학교 응용미술학과

교신저자 : 이부연 (Lee, Boo Yun)
한양대학교 응용미술학과
leeby@hanyang.ac.kr

1. 서론

- 1-1 연구의 배경 및 목적
- 1-2 연구의 범위 및 방법

2. 자유학기제의 특성 고찰

- 2-1 중학교 자유학기제의 개념과 배경
- 2-2 자유학기제의 교육과정

3. 공공디자인을 활용한 디자인교육

- 3-1 공공디자인의 개념
- 3-2 공공디자인의 영역
- 3-3 공공디자인의 교육적 활용 의의

4. 공공디자인을 활용한 디자인교육 프로그램 제안

- 4-1 프로그램 개발의 목표
- 4-2 프로그램 총괄표
- 4-3 프로그램 세부 계획안

5. 결론

참고문헌

(요약)

현 정부에서 추진되고 있는 중학교 '자유학기제'는 학생들이 중학교 교육과정 중에서 한 학기는 시험 부담에서 벗어나 자신의 꿈과 끼를 찾을 수 있도록 진로탐색, 동아리 활동, 예술·체육 프로그램 등 다양한 체험 활동이 가능하게 교육과정을 운영하는 제도이다. 이는 현 사회의 관심에 발맞추어 학생들 개개인의 창의성, 인성, 사회성 등을 고루 길러 줄 수 있는 교육 방안을 제시하는데 그 목표가 있다.

본 연구에서는 공공을 위한 디자인을 올바르게 인식하고 판단할 수 있는 실무 중심의 자유학기제 디자인교육 프로그램을 제시하여 중학교 학생들의 창의성, 인성, 사회성을 고르게 발달시키고자 하였다.

앞으로도 학생들의 자유학기제 교육에 있어서 다양한 디자인교육 프로그램을 통해 실무적인 프로세스를 적용한 수업프로그램을 통하여, 전문가가 되기 위해 필요한 역량들을 기를 수 있는 기회를 제공할 필요성이 있다. 특히, 자유학기제는 현재까지 진행되어온 학습의 관점과 수업방법의 혁신적인 변화를 요하는 새로운 수업 방안이기 때문에 이를 연구하는 학자와 교사들, 학부모·학생의 꾸준한 관심과 이를 뒷받침할 정책, 그리고 배려하는 자세가 필요하다.

(Abstract)

Free learning semester system that government is driving forward is a policy that middle school students can manage their school activities such as career exploration, participation in clubs, art and athletic programs and so on during one semester to explore their future and talent by escaping from their burdens of exams.

According to recent social paradigm, this aims to propose an education method to cultivate student's sociality, creativity and personality in balance.

In accordance with that, the purpose of this study is to evenly develop middle school students' creativity, personality and sociality by suggesting Free learning semester designing program focused on practice for the students to appreciate and identify the design for public in the right way.

In education for Free learning semester system, the students need to be provided diverse education programs applied practical process via various design programs and opportunities to cultivate their ability to be professionals. Especially, it is unavoidable to create supporting policies, parents and students' interests and considerate attitude, because it is innovative process completely far from conventional focus on education and method.

(Keyword)

Free Learning Semester System, Design Education Program, Public Design

1. 서론

1-1. 연구의 배경 및 목적

포스트모더니즘과 시각문화가 전개되는 현 사회는 문화, 교육, 기술, 경제, 사회 등의 각 영역에 걸쳐 빠른 속도로 발전이 이루어지고 있다. 세계화, 정보화 사회에 있어 국가 경쟁력은 우수한 인재를 양성하는데 있고, 사회의 빠른 변화에 적응하기 위한 미래 인재를 창의적 인재라는 연구들이 이루어졌다. 창의성에 대한 관심과 연구가 다양해지고 심화되어 가면서 개인의 창의성을 넘어서 창의성의 집단적, 사회적, 상호작용적 측면에 집중하게 되었고, 사회적인 소통 능력, 문제 해결 능력 등 인성을 두루 갖춘 인재를 양성하는 것에 대해 의미를 두고 있다. 이에 정부는 ‘중학교 자유학기제 시범 운영계획안’을 발표하고, 이러한 현 사회의 관심에 발맞추어 시험, 경쟁 등의 학습 스트레스에서 벗어나 학생들 개개인의 창의성과 인성을 고루 길러 줄 수 있는 교육 방안을 제시하고 있다. 현 정부에서 추진되고 있는 중학교 ‘자유학기제’는 학생들의 꿈과 끼를 키우는 교육을 위한 혁신적인 교육정책으로써 중학교 교육과정 중에서 한 학기는 학생들이 시험 부담에서 벗어나 자신의 꿈과 끼를 찾을 수 있도록 진로탐색, 동아리 활동, 예술체육 프로그램 등 다양한 체험 활동을 가능하게 교육과정을 운영하는 제도이다.¹⁾ 자유학기제의 등장에는 학교 교육에 있어, 교사의 일방적 지식전달과 학생의 암기식 학습이라는 기존의 교사와 학생의 역할의 변화를 요하는 데에 그 배경이 있다. 교사는 일방적인 지식 전달자가 아닌 학습자의 지식 획득 과정에서 지식, 정보를 제공할 때 재조직하여 지원하는 역할을 요구한다. 학습자는 수동적인 지식 암기형 학습자에서 벗어나 지식을 탐구하는 자세와 이를 통해 개인의 진로에 대한 인식·탐색·준비, 진로 유지 및 개선의 과정을 경험하게 된다. 이 과정을 위해 학교 교육 내에서 제도적인 준비가 요구된다고 할 수 있다.²⁾ 결과적으로 자유학기제는 학생들의 입시경쟁 해소와 진로교육 강화, 자발적인 교과 학습 외의 동아리·예술·체육활동을 위한 혁신적 교육과정이라 할 수 있다. 그렇기 때문에 자유학기제 교육프로그램에 있어 학생들의 자발성, 적극성, 자율성을 길러주는 단순한 예술·가정 기능이나 기술을 습득하는 것이 아닌 한 인간의 인격형성에 필요한 인성·교육인 디자인교육³⁾이 더 필요하다고 할 수 있다.

따라서 본 연구를 통해 공공디자인을 활용하여 모두를 위한 디자인교육의 필요성과 가치를 중학교 ‘자유학기제 중 예술·체육활동에 적용시켜 교육프로그램을 제시하고, 웹 포토샵 프로그램을 활용해 공공디자인 적용 프로세스를 직접 체험해 보면서 디자이너들이 가져야 할 역량과 적용과정을 보면서 진로탐

색 경험을 할 수 있는 기회를 제공하고자 한다. 이를 통해 학습자로 하여금 모두를 위한 디자인, 사회적 소통을 위한 디자인으로 재창조할 수 있는 중학교 자유학기제를 위한 디자인교육을 연구하는데 목적을 둔다.

1-2. 연구의 범위 및 방법

본 연구의 범위 및 방법은 중학교 자유학기제의 특성을 고찰하며 중학교 자유학기제의 개념과 배경, 교육과정에 대해 연구한다. 공공디자인을 활용한 디자인교육에 관해 고찰하며 공공디자인의 개념, 공공디자인의 영역, 공공디자인의 교육적 활용 의의를 연구한다. 본 연구에 필요한 실무 중심 프로그램 접목 가능성을 분석하여 공공디자인을 활용한 자유학기제 디자인교육 프로그램을 제안하며 프로그램 개발의 목표, 프로그램 총괄표, 프로그램 세부 계획안을 개발하여 제시한다.

2. 자유학기제의 특성 고찰

2-1. 중학교 자유학기제의 개념과 배경

자유학기제는 중학교 교육과정 중 한 학기 동안 학생들이 중간, 기말고사 등의 부담에서 벗어나 학생들이 스스로 꿈과 끼를 찾을 수 있도록 돕고, 자신의 적성과 미래에 대해 탐색·고민·설계하는 경험을 통해 지속적인 자기 성장과 발전을 할 수 있는 기회를 제공한다. 또한, 기존의 지식과 경쟁 중심의 교육을 자기 주도 창의학습 및 미래지향적 역량(창의성, 인성, 사회성 등)함양이 가능한 교육으로 전환하며, 공공교육의 변화 및 신뢰회복을 통해 학생이 행복할 수 있는 학교생활을 제공하는 등 다양한 체험 활동이 가능하도록 유연한 교육 과정을 운영하는 제도이다. 자유학기제의 근본 취지는 학생 개개인이 성장한 후 자신이 하고 싶어 하는 것, 원하는 것, 잘 할 수 있는 것이 어떤 것인가에 대해 필요한 정보와 경로를 알도록 돕는 진로 활동 위주의 학습 패러다임으로 전환하려는 것이다.⁴⁾

이처럼 자유학기제는 학생들의 적성에 맞는 자기 계발, 창의성 함양, 그리고 진로탐색활동 기회를 제공해 만족도 높은 행복한 학교생활을 가능하게 하고, 과도한 입시경쟁에서 벗어나 학교 교육에 대한 신뢰 회복과 학생의 전인적 성장을 위한 공교육 정상화 계기를 마련한다. 즉, 자유학기제는 학생, 교사, 학교, 국가 모두가 행복한 교육정책이라 할 수 있다.

2-2. 자유학기제의 교육과정

자유학기제의 운영은 학교교육과정에 대한 개선과 맞물려있으며, 그 개선 항목으로는 교육과정 편성의 유연화, 교수·학습방법의 다양화, 평가 방법의 변화가 있다.⁵⁾ 세 가지 개선 항목의 내용을 중학교 자유학기제 시범 운영계획(안)의 ‘자유학기

1) 교육부, 중학교 자유학기제 시범 운영계획(안), 2013, p.3.

2) 김은정, 자유학기제 도입에 따른 기술·가정 교과통합 진로교육 운용 방안 - 가정 교과 영역을 중심으로, 한국가정교육학회지, 25(3), 한국가정교육학회, 2013, pp.105-121.

3) 이부연, 한국 고등학교 디자인 및 공예디자인 교육에 관한 연구, 한국디자인학회 학술발표대회 논문집, 2005(5), 디자인학연구, 2005, p.236.

4) 교육부, Op. cit., p.1.

5) Ibid., p.9.

운영 모형'을 통해 살펴보면 다음 표 1)과 같다.⁶⁾

표 1) 자유학기제 운영 모형 1 (예시)

● 공통과정 (기본교과)		
1~4교시 (오전)	교육과정 편성	<ul style="list-style-type: none"> 핵심 성취기준 기반 수업
	교수·학습 방법	<ul style="list-style-type: none"> (국어·영어·수학)문제해결, 의사소통, 토론 등 (사회·과학 등)실험, 실습, 프로젝트학습, 현장체험 등
● 자율과정		
5~7교시 (오후)	교육과정 편성	<ul style="list-style-type: none"> 진로탐색 중점 모형 예술·체육 중점 모형 동아리활동 중점 모형 학생 선택프로그램 중점 모형
	교수·학습 방법	<ul style="list-style-type: none"> 학생 흥미, 관심사 등에 기초한 프로그램 편성

첫째, 교육과정 편성의 유연화부분의 내용은 오전(1~4교시)수업에는 공통과정(기본교과)수업으로 핵심 성취기준을 기반으로 한 수업을 진행하고, 오후(5~7교시)수업에는 자율과정으로 진로탐색 중점 모형, 예술·체육 중점 모형, 동아리활동 중점 모형, 학생 선택프로그램 중점 모형의 크게 네 가지 운영 모형으로 운영된다. 표 1)

둘째, 교수·학습 방법의 다양화 부분에서는 학생들의 참여와 활동을 유도하는 방법을 다양화 하는 방안으로 공통과정(기본교과)시간의 국어·영어·수학 과목 시간에는 문제해결, 의사소통, 토론 등을 통한 교수·학습 방법을 제시하고, 사회·과학 등의 시간에는 실험, 실습, 프로젝트 학습, 현장체험 등의 방식으로 수업을 진행한다. 자율과정 시간에는 학생들의 흥미나 관심사 등에 기초하여 프로그램을 편성해 시행한다.

셋째, 평가방법의 변화 부분은 중간·기말고사를 실시하지 않고, 고입 내신에 미반영되며, 구체적인 성취기준의 확인 방법과 기준은 학교에서 결정할 수 있다. 학생부에 기재되는 부분은 '학생의 꿈과 끼와 관련된 활동 내역'을 중심으로 학교별로 특성에 맞는 방식을 마련하여 운영하며, 자유학기제 연구학교 학생의 상급학교 진학 시 불이익이 없도록 시도 교육감과 협의하여 2016년 전면 시행 전까지 자유학기 동안의 학습 성취 수준 확인 결과는 고등학교 입시에 반영하지 않도록 한다.

위의 세 가지 변화는 자유학기제 지원센터나 한국직업능력개발원, 창의재단, 문화예술교육진흥원, 청소년정책연구원 등을 통해 지원받을 수 있으며 교육과정 편성의 유연화, 교수·학습 방법의 다양화, 평가 방법의 변화는 침체된 학교 교육과정을 개선할 수 있는 활용방안이 될 수 있다.

자율과정의 진로탐색활동은 진로와 관련된 다양한 '교과통합 진로교육과정'운영으로 이루어지며, 진로진학 상담교사를 확대

하여 배치하고, 다양한 사회경험을 가진 학부모들을 학생의 진로 코치로 활용한다. 커리어넷(www.career.go.kr) 시스템을 통해 진로심리검사를 무료로 제공하고, 진로상담 모바일 앱(4종) 운영 등 학생 진로상담 서비스를 강화한다. 진로체험에 있어서는 학생이 스스로 국내의 다양한 기관들에서의 진로체험 계획을 세우고 학교장은 이를 출석으로 인정하는 '자기주도 진로체험'을 실시하고, 자유학기를 중심으로 초·중·고등학교에 걸친 학생들의 진로탐색 활동 내역을 체계적으로 기록·관리·제공하여 진로탐색 포트폴리오를 구성한다. 또한, 학생들의 흥미와 관심사에 맞는 수요자 중심의 선택형 프로그램을 개발하여 제공하여 학생들의 학습동기를 유발하고, 새로운 프로그램을 다양한 경로를 통해 개발·수집·이용한다.⁷⁾

자유학기제의 운영모형(예시)을 바탕으로 한 교육과정은 학생들의 꿈과 끼를 키우는 교육을 위해 진로교육을 강화하고, 예체능 교육을 다양화하여 학업에 치우치지 않고 학생들의 흥미와 관심사를 이끌어 낼 수 있는 다양한 체험학습 프로그램을 제공하여 교육과정을 재구성하고 학생들의 창의성과 인성, 사회성을 키울 수 있는 환경을 제공할 수 있는 교육과정이라 할 수 있다.

평가방법에 있어서, 앞에서 말한 바와 같이 고등학교 진학을 위한 내신 성적에는 반영되지 않고, 주로 에세이나 활동 보고 등으로 하되 학습과정에 따른 성취기준을 정하도록 하고 교사가 평가를 하는 것이 아니라 학생 스스로 자기평가를 하여 성찰의 기회를 제공하는 등의 학교별 자율적 방안을 마련하여 실시할 수 있게 한다. 평가 결과는 개인의 맞춤형 진로상담 서비스에 활용되며, 확인 결과는 각종 활동과 관계된 학생부 교과별 세부 능력 및 특기사항 등에 기재하도록 하고 있다. 즉, 자유학기제 활동 내역에 따른 평가는 중간·기말고사의 압박에서 벗어나고자 했던 취지에 걸맞게 고교 진학을 위한 내신에는 포함되지 않고, 학생 스스로 자신이 하고 싶은 일을 찾고 자신을 돌아볼 수 있는 성찰의 기회이자 미래의 진로결정을 위한 고민과 체험을 위한 시간으로 활용될 수 있게 하고자 한다.⁸⁾

3. 공공디자인을 활용한 디자인교육

본 연구에서는 위에서 제시한 4가지 자유학기제의 운영모형 예시 중 예술·체육 중점 모형이나 진로탐색 중점 모형에 적용할 수 있는 공공디자인을 활용한 디자인 프로그램을 개발 제안하고자 한다. 특히, 학생들의 꿈과 끼를 찾을 수 있는 기회를 넓히고자 학생들 개개인의 삶이 포함된 사회를 통해 개인과 공동체를 인지할 수 있는 공공디자인 교육 콘텐츠를 활용하고자 하며 자유학기제의 가장 큰 목적인 진로탐색이 가능한 프로그램을 개발하고자 한다.

7) 교육부, Op. cit., p.9.

8) Ibid., p.3.

6) 교육부, Op. cit., p.7.

3-1. 공공디자인의 개념

현대에서 공공(公共)이라는 말은 매우 폭넓게 사용되고 있다. 특히, 2000년대에 들어서 디자인에 공공성이라는 가치가 부각되면서 공공디자인에 대한 개념과 분야가 등장하게 된다.

공공디자인은 “문명의 발달과 함께 도시화가 진행되고, 그의 기능이 한층 분화된 다세포(多細胞) 사회가 발생되면서 개인적인 생활의 장(場)과 병행하여 공공장소에서의 여러 장치, 장비를 보다 합리적으로 계획하여야만 했다. 여기서 공공디자인의 개념이 생겼다.”라고 정의하고 있다.⁹⁾ 이외의 각 기관에서 정의한 공공디자인의 정의는 다음과 같다.¹⁰⁾

표 2) 각 기관별 공공디자인 정의

기관명	공공디자인 정의 내용
문화체육관광부	국가 및 지방자치단체가 제작·설치·운영·관리 하는 것으로 국민이 사용하거나 국가나 지방자치단체가 직접 사용하는 공간, 시설, 용품, 정보 등의 미적, 상징적, 기능적 가치를 높이기 위한 창조적 행위이다.
행정자치부	공공장소의 여러 장비, 장치를 합리적으로 꾸미는 것으로 제품, 산업디자인 등의 사적영역이 아닌 국가나 지방단체 및 공공단체 등이 설치·관리하는 기반시설, 매체, 가로시설물 등을 위한 공적영역의 디자인으로 국가 공공기관의 관리 안에서 국민의 다양한 사회·문화적 가치와 요구를 조절하는 것이다.
행정중심복합도시	공공공간과 그 안에 부속되는 공공시설물(공공시설, 공공매체)을 중심으로 가로환경, 건축, 조경, 환경, 공공미술 등의 다양한 분야를 고려한 통합디자인을 수립하여 도시의 고유 이미지를 창출하는 공적영역의 디자인이다.
서울특별시	도시경관의 보전·개선을 위해 도시건축물 등 도시 공간, 도시시설물의 형태·윤곽·조명·색채·주변과의 조화성 등 도시의 디자인에 대한 계획 및 사업이다

공공디자인의 개념은 대중의 삶의 질 향상을 목적으로 한 공공공간으로서 디자인의 공공성 가치를 실현하기 위해 하는 모든 행위라 할 수 있다. 국민들의 다양한 사회, 문화적 가치를 반영하여 지속가능한 디자인을 하는 것에 초점을 맞춘 것이 공공디자인이라 할 수 있다. 그렇기 때문에 공공디자인을 활용한 교육은 일상적인 삶과 직접적인 연관 지어 학습 할 수 있고, 이를 통해 지역중심, 공동체 중심적 사고와 더 확장된 의미로서의 자아를 인지하는데 도움이 될 수 있다.

9) 두산 백과사전,

<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1063062&cid=40942&categoryId=33048> (2014년 11월 20일 검색)

10) 김효정, 효과적인 정보 전달을 위한 공공디자인 가이드라인 작성방법에 관한 연구, 서울시립대학교 디자인전문대학원 석사학위논문, 2014, p.8.

3-2. 공공디자인의 영역

공공디자인의 영역에는 공공 공간, 공공 시설물, 공공 시각매개체로 나눌 수 있으며, '공간'의 영역에는 각종 가로와 도로, 거리와 골목, 광장과 공원, 공공 기관 등이 있으며, 나아가 공항이나 리조트 등이 있다.

'시설물'의 영역에 포함되는 공공디자인은 위생시설, 휴게시설, 조명시설, 정보시설 등으로 공공기관에서 사용되는 집기와 도구, 제복 등까지도 이 영역에 포함된다.

'시각매개체'로는 가로의 표지판, 간판, 공공 기관의 각종 표지, 서식 및 증명서, 화폐 등과 같은 시각 전달매체 등이 있다. 나아가서 이 영역은 빛, 색과 같은 매질 수단으로 도시환경의 쾌적성, 생태학적 건강성을 확보하려는 모든 시각적 조정 작업을 포함한다.¹¹⁾ 공공디자인의 영역과 대상을 구체화한 내용은 다음 표 3)와 같다.¹²⁾

표 3) 공공디자인 영역과 대상

영역	대상
공공공간 디자인	<ul style="list-style-type: none"> 도시경관(landscape) : 일정한 공간단위의 통일적인 외관 공공건물 : 관공서와 공공 문화시설 등 도로 : 인도와 차도 등 교통 공간 개방 공간(Open space) : 공원, 광장, 녹지 등 역사 공간 : 궁묘능원 등 문화유산과 전통거리 특별지역 : 문화, 관광 등 특별 지역 지정 도시 색채 계획 야간 조명 계획
공공시설 디자인	<ul style="list-style-type: none"> 가로 시설물(street furniture) : 가로에 설치되는 각종 장치물 기타 공공 시설물 : 공공시설 및 개방 공간에 설치되는 각종 장치물
공공정보·사인 디자인 (Public Information & Sign Design)	<ul style="list-style-type: none"> 국가 기구 상징물 : 각종국가 문장과 정부 기관의 표지 국가 인증물 : 화폐, 우표, 주민등록증, 자동차 표지판 등 지자체 상징물 : 지자체 CI와 지역 축제관련 상징물 등 교통 안내 시스템 : 도로 표지판, 신호체계 등 옥외 광고물 : 간판, 전광판 등 각종 옥외 설치 광고물
공공용품 디자인 (Public Supplies Design)	<ul style="list-style-type: none"> 공공기관용품 : 각종 공공기관의 내구재 및 소모용품 공공 서식 류 : 각종 행정 서식 류 국가 조직 통합물 : 군경 제복 및 각종 국가 조직의 통합 식별품목 공공 관리용품 : 재난대비 및 민방위용품

11) 권영걸, 권영걸 교수의 공공디자인 산책, 사미헌, 2008, p.19.

12) 이슬기, 공공디자인 교육을 위한 픽토그램 활용 프로그램 개발 연구 : 고등학교 1학년을 중심으로, 경희대학교 교육대학원 석사학위논문, 2012, p.6.

3-3. 공공디자인의 교육적 활용 의의

공공디자인에 대한 관심이 높아지고 있는 가운데, 일상생활 속에서 발생하는 문제를 창의적으로 해결할 수 있는 체계적인 공공디자인 교육이 필요하다. 공공디자인은 인간과 자연환경, 그리고 자연환경과 공공의 공간이 조화를 이루어 삶의 질을 높일 수 있다. 그렇기 때문에 학생들이 공공디자인 수업을 통해 일상적인 삶 속에서 디자인을 이해할 수 있는 수업방안이 실행되어야 한다. 이러한 방안이 실천된 공공디자인 수업은 도시환경에 대한 학생들의 가치관, 행동, 태도 등에 영향을 미치고, 바람직한 도시 환경을 통한 문화를 형성하는 데에도 이바지 할 수 있을 것이다. 특히, 중학교 학생들의 정서문제는 현대 사회가 해결해야 할 심각한 문제로 대두되며, 더욱이 학생정서의 문제는 사회폭력과 학교폭력의 문제와 연결¹³⁾되기에 이 시기의 학생들에게 인성과 사회성을 강조한 공공디자인 교육은 매우 중요한 교육 콘텐츠라 할 수 있다.

중학교에서 이루어지는 미술교육의 목적이 사회, 문화와의 상호작용을 원활히 할 수 있는 능력을 기르는 데 있다고 볼 때 공공디자인을 활용한 교육은 개성 미술과 교육과정의 목적을 구현하는데 적합한 제재라 할 수 있다. 특히 최근 공공디자인에 대한 관심이 사회 전반에 걸쳐 폭넓게 증가하면서 정부는 정책적으로도 '디자인 코리아 프로젝트'라는 슬로건을 내세워 디자인을 국가 발전의 동력으로 채택하기에 이르렀기 때문에 공공디자인 교육은 시각 문화 교육의 목적인 시각문화 이해력, 새로운 시각문화 창조력, 사회와의 소통을 향상시킬 수 있는 교육으로서의 가치가 크다고 할 수 있다.¹⁴⁾ 이처럼 공공디자인을 활용한 교육은 우리 주변을 둘러싼 사회·문화에 대한 이해력과 소통, 창조력을 높일 수 있는 교육으로서 적합한 콘텐츠라 할 수 있다.

특히 본 연구에서는 자유학기제에 적용할 수 있는 공공디자인 방안 중 진로탐색 중점 프로그램에 있어서 산업현장에서 실질적으로 사용할 수 있는 실무적 디자인 프로세스를 경험해 볼 수 있는 프로그램을 계획하여 실질적으로 공공디자인 사업을 수행하는데 있어 어떠한 프로세스로 이루어지고 있는지 파악하고 중학교 자유학기제 수업에 적용 가능한 프로세스로 변형하여 학생들이 직접 체험해 보고 관련 직업을 간접적으로 체험해 볼 수 있는 프로그램을 제시하고자 한다. 또한, 공공디자인을 활용해 학습자로 하여금 일상생활에서 창의적인 생각을 할 수 있게 돕고, 주위 환경, 사회와의 소통을 가능하게 하여 독단적인 창의적인 생각이 아닌 남을 배려하는 인성적인 측면인 사회성의 발달을 촉진한다. 또한, 공공디자인을 실행하는 관리자와 디자이너들의 디자인 프로세스를 경험하여 자유학기제에서 중점적으로 시행하는 학습자의 진로 탐색의 기회를 가질 수 있도록 한다.

13) 이부연, 정서함양을 위한 예술교육의 실제 고찰, 우리춤과 과학기술, 22, 한양대학교 우리춤연구소, 2011, p.33.

14) 윤다정, 창의적 사고를 위한 중학교 공공디자인 프로젝트 지도방안 개발 연구 : 테페이지망 기법을 활용한 '스트리트 퍼니처' 디자인 활동을 중심으로, 중앙대학교 교육대학원 석사학위논문, 2014, pp.73-74.

4. 공공디자인을 활용한 디자인교육 프로그램 제안

4-1. 프로그램 개발의 목표

본 프로그램에 있어 자유학기제는 가장 감수성이 예민한 사춘기의 중학교 학생들에게 이루어지는 교육이다. 이 시기는 아동의 사고에서 성인의 사고로 변화되는 시기이며 Victor Lowenfeld는 이 시기의 학생들은 미술교육에 있어 디자인 교육이 가능한 시기인 의사실기(11~13세)라고 보았다. 또한, 아동이 비판적 시각을 가질 수 있는 나이로서 객관성 있는 표현이 가능하고 사회적인 요구에 부응하는 교육이 가능한 나이로 하였다.¹⁵⁾ 또한, Piaget은 인간의 인지발달 단계를 감각운동지능기(0-2세), 전 조작적 사고기(2-7세), 구체적 조작적 사고기(7-12세), 형식적 조작기(12-16세)의 4단계로 제시하였고, 그의 이론에 따르면 청소년기는 형식적 조작기에 해당한다. 그가 제시한 형식적 조작기 사고의 특징은 여러 가지 조합을 미리 생각할 수 있으며, 여러 가지 해결방법을 종합적으로 고려하여 문제를 해결하는 것이 가능하다. 또한, 문제 해결에 필요한 개별적 요인들을 분리해 구성할 수 있으며, 주어진 문제에 대한 다양한 응용이나 활용이 가능하다.¹⁶⁾ 그렇기 때문에 이 시기에 해당하는 학생들로 하여금 스스로 자신의 꿈과 끼를 찾아 적성과 미래를 위해 탐색하는 경험을 제공하는 것을 목표로 하는 것이 필요하며, 창의·인성 디자인교육을 통해 학생들의 창의성과 인성을 함양하고, 공공디자인을 체험해 보면서 자신과 자신을 둘러싼 사회를 알고, 그룹 활동 프로그램을 통해 사회성, 관계인식, 자기주도 학습능력 등을 배양하는 수업 프로그램이 요구된다고 할 수 있다.

실무중심의 공공디자인 프로그램을 제작하기 위해서는 실질적인 업무를 하는 전문가들이 현장에서 적용하고 있는 시스템과 전략적인 수행 프로세스에 대한 연구가 필요하다. 일반적으로 공공디자인 사업을 위한 프로세스는 기획단계, 실행단계, 평가 및 유지단계로 구성된다. 기획단계에서는 사업의 성격에 맞는 추진주체를 구성하고 정책적으로 추진하기 위한 사전 조사를 실시하여 사업 목표와 범위를 설정하고 효과적인 실행을 위한 공식적인 프로세스를 수립한다. 실행단계에서는 다양한 방법을 통해 디자이너를 선정하고 사업을 발주하여 디자인의 개발과 준공에 관한 조달과 진행을 관리한다. 마지막으로 평가 및 유지단계에서는 목표의 성취여부와 사업 전반의 활동에 대해 평가하고 지속적인 관리를 위한 사항을 수행한다.¹⁷⁾ 표 5)와 같은 수행 프로세스는 일반적으로 디자이너들이 활용하는 디자인프로세스이며 이를 공공디자인을 활용한 디자인프로그램 개발에 활용하였다.¹⁸⁾

15) 이부연, 한국 중학교 교과서 디자인 및 공예디자인 교육에 관한 연구, 한국디자인포럼, 12, 한국디자인트렌드학회, 2005, p.283.

16) 홍성희, 중학생 눈높이에 맞춘 사이버박물관의 유물정보 콘텐츠 제안에 관한 연구, 이화여자대학교 디자인대학원 석사학위논문, 2012, pp.9-12.

17) 박수경·문정민, 공공디자인사업 수행 프로세스 현황연구, 한국실내디자인학회논문집, 22(6), 한국실내디자인학회, 2013, p.174.

표 4) 공공디자인 사업수행 프로세스

기획단계	사업의 필요성 판단
	▼
	사업 추진체계 준비
	▼
	전략의 수립
	▼
사업의 타당성 검토	
▼	
공식 프로세스 수립	
실행 준비 단계	디자이너 선정
	▼
실행계획 수립	
디자인 개발 실행 단계	디자인개발
	▼
시공 및 디자인감리	
평가 및 유지 관리	사업의 평가
	▼
사업의 유지관리	

프로그램 설계에 있어서 현행 중학교에서 사용하는 미술교과서의 공공디자인 활용내용을 참고하였다. 2009개정 교육과정에 따른 미술인정교과서 10종 중 가장 보편적으로 사용하는 (주)금성출판사, 미진사, (주)천재교육, (주)천재교과서 총 4개의 교과서를 선별하였다.¹⁹⁾ 첫째, ‘(주)금성교과서’에서는 공공미술을 주제로 대단원 ‘조화로운 삶’의 소단원 ‘4. 거리에서 만나는 미술’에서 공공디자인 학습내용을 제시하였다.²⁰⁾ 둘째, ‘미진사’에서는 대단원 ‘미술과 세계-문화를 만들다’의 소단원 ‘1. 우리가 사는 공간’에서 공공디자인 학습내용을 제시하였다.²¹⁾ 셋째, ‘(주)천재교육’에서는 대단원 ‘미술로 소통하기’의 소단원 ‘3. 공공장소에 놓인 미술’²²⁾과 대단원 ‘디자인과 생활’의 ‘공간을 아름답게 하는 환경 디자인’에서 공공디자인 학습내용을 제시하였다.²³⁾ 넷째, ‘(주)천재교과서’에서는 대단원 ‘나와 우리’의 소단원 ‘우리 주변을 둘러보자’와 소단원 ‘함께 살아가는 세상’에서 공공디자인 학습내용을 제시하였다.²⁴⁾

18) Ibid., p.175.
 19) 김일주, 문제중심학습이론(PBL)에 의한 공공디자인 수업 지도 방안 연구 : 중학교 미술교과 중심으로, 한양대학교 교육대학원 석사학위논문, 2014, pp.51-58.
 20) 이주연 외, 중학교 미술 교과서, (주)금성출판사, 2013, pp.22-29.
 21) 김인규 외, 중학교 미술 교과서, 미진사, 2013, pp.39-43.
 22) 김선아 외, 중학교 미술 교과서, (주)천재교육, 2013, pp.136-139.
 23) Ibid., pp.162-169.
 24) 연혜경 외, 중학교 미술교과서, (주)천재교과서, 2013, pp.22-29.

위 4개의 교과서에서의 공공디자인 영역 학습내용을 살펴본 결과 대체적으로 교과서 구성을 체험영역을 중심으로 이루어져 있었지만 공공미술과 공공디자인의 개념적인 차이를 구분하지 않고 공공미술의 일부로 공공디자인을 포함시키고 있다. 이에 본 연구의 교육 프로그램에서는 공공디자인의 개념 이해와 사례, 우리 주변에서 살펴 볼 수 있는 체험 중심적이며 실무적인 디자인으로 공공디자인에 대해 접근해 보고자 한다.

4-2. 프로그램 총괄표

중학교 자유학기제를 중심으로 한 공공디자인 교육 프로그램으로서 학생들 스스로 진로 탐색 활동을 할 수 있게 지도하기 위해 관련 직업 설명을 추가하고, 수업 시작과 끝에 진로성숙도 검사를 실시한다. 또한, 자유로운 아이디어 발상과 자신의 의사를 표현할 수 있는 기회를 최대한 제공하며, 스마트 기기, IT기술을 접할 수 있는 기회 제공을 기본으로 한다.

프로그램의 프로세스는 위의 표 5)와 같이 공공디자인 사업 수행 프로세스를 기본으로 하되 중학교 수업으로 이루어질 수 있도록 변형하여 ‘장소선택→장소파악→문제제시→문제정의→디자인 필요성 판단, 전략수립→타당도 검토, 프로세스 수립→디자인 실행 준비단계→디자인 개발-실행→작품 정리 및 디자인 감리→평가 및 유지 관리’의 흐름으로 진행한다. 평가에 있어서는 자유학기제의 기본 이념에 맞추어 시험이나 점수로 평가하는 방법은 최대한 줄이고 교사나 동료 학생들의 평가, 피드백 이후 학생 스스로가 자신의 작품에 대한 감상을 남기는 활동을 중점으로 한다.

표 5) 프로그램 총괄표

프로그램 총괄표		
차시	주요 내용	공공디자인 프로세스
1	오리엔테이션 진로성숙도 사전검사	장소 선택
	‘내가 다니는 우리학교는?’ 우리학교에 대해 ‘조사해 보자. (교가, 교화, 역사 등등)	
관련 직업	직업 상담가, 자료 분석가	
2	‘내 사랑 우리00학교’ • 우리학교에 대한 정보를 바탕으로 이미지를 단순화 하여 ‘입체 종이공예품’을 제작해보자.	장소 파악
	관련 직업	
3	‘포스터디자이너가 되어볼까?’ • 우리학교에 대한 정보를 바탕으로 상감화 할 수 있는 아이콘을 제작해 일러스트 프로그램으로 제작해 ‘포스터’를 제작해 보자. • 가장 멋지게 만들어진 작품을 투표로 선정한 후, 발전시켜 ‘우리학교 공공디자인 공모전 포스터’로 발전시켜보자.	문제 제시
	관련 직업	

4	'우리학교 새롭게 만나기' • 조별로 우리학교 주변 시설물을 둘러보고, 가장 좋아하는 공간과 싫어하는 공간을 스마트폰으로 촬영해 보자. • 좋아하는 공간과 싫어하는 공간에 대한 '이유'를 발표해 보자.	문제 정의
	관련 직업 공공 행정가, 디자인공무원, 리포터	
5	'스티브잡스처럼 PT의 신이 되어 보자!' • 싫어하는 공간에 대한 이유를 정리하여, 리디자인이 필요한 장소를 정하고, 우리학교에 공공디자인정비 사업이 필요한 이유를 제시하여 설득할 수 있는 '프레젠테이션'을 준비한다.	디자인 필요성 판단, 전략수립
	관련 직업 프레젠테이션 전문가, 스피치 전문가	
6	'나는 공공디자인 전문가' • 준비한 프레젠테이션을 발표하고, 친구들과 '피드백'을 주고받는다. • 공공디자인 작품제작 프로세스를 수립하고, 디자인제작을 위한 '브레인스토밍'을 한다.	타당도 검토, 프로세스 수립
	관련 직업 도시공학자, 디자인공무원, 도시설계사	
7	'Brainstorming 美쳐보자!' • 브레인스토밍 한 내용을 바탕으로 필요한 자료를 조사하여 웹 포토샵 프로그램을 활용해 콜라주 기법으로 '이미지 리서치 판넬'을 제작한다.	디자인 실행준비단계
	관련 직업 공공디자이너, 시각디자이너, 산업디자이너,	
8	'나는 IT기술을 다루는 전문가' • 스케치를 통해 아이디어를 정리하고, 웹 포토샵 프로그램을 활용해 작품을 제작한다.	디자인 개발·실행
	관련 직업 공공디자이너, 디자인공무원	
9	'우리 반의 공공디자인 전문가는 나야' • 작품을 이전의 사진과 비교할 수 있는 Before/After 작품으로 정리하고, 1차 발표를 통해 피드백을 얻는다. • 작품을 수정해 최종 발표회 프레젠테이션을 준비(발표 전략, 복장, 메이크업 등)한다.	작품정리 및 디자인 감리
	관련 직업 건축가, 도시계획기술사	
10	'공공디자인 Before/After 공개 발표회' • 지자체장, 시민 등 역할을 나누어 친구의 작품을 평가해보자. 진로성숙도검사 사후검사 10차시 수업 소감 발표	평가 및 유지관리
	관련 직업 공공 정책전문가, 공공디자이너, 디자인공무원, 지자체장	

4-3. 프로그램 세부 계획안

교수·학습 지도안은 총 10차시로 구성하며, 각 차시는 45분간 진행된다. 전체적인 프로그램 진행에 있어서는 일반적으로 사용되는 디자인프로세스를 따른다. 디자인 목적 인식(디자인 문제 파악, 수업 목표의 인식), 아이디어 확장(교사의 동기 부여

여, 다양한 아이디어 발상, 브레인스토밍), 표현가능성 탐색(디자인 주제, 재료, 표현방법 탐색 등), 아이디어 구체화(디자인 아이디어 구체화하기, 구상 및 아이디어 스케치), 디자인 창작, 디자인 평가(피드백), 리디자인의 약 7가지의 순서로 진행된다.²⁵⁾

표 6) 탐색 디자인 수업 모형

디자인 목적 인식	디자인 문제 파악
▼	
아이디어 확장	교사의 동기부여, 다양한 아이디어 발상
▼	
표현 가능성 탐색	디자인 주제, 재료, 표현 방법 탐색
▼	
아이디어 구체화	디자인 아이디어 구체화하기, 구상, 스케치
▼	
디자인 창작	목적에 따라 디자인
▼	
디자인 평가	디자인 결과물 감상 및 평가, 피드백
▼	
리디자인	피드백을 토대로 리디자인

4-3-1. 1차시

표 7) 1차시 프로그램 세부 계획안


학습 목표	1. 자신의 진로에 대해 고민해야 하는 필요성을 이해한다. 2. 자신에게 필요한 정보를 스마트기기를 활용해 조사할 수 있다. 3. 우리 학교에 관한 정보를 말할 수 있다.		
준비물	* 교사 : ppt, 예시자료 / 컴퓨터 시스템 확인 * 학생 : 필기도구, 노트 / 스마트폰		
단계	시간	교수·학습 활동	유의점
도입	20	▶ 인사 ▶ 출석확인 ■ 학습목표 진술 1. 자신의 진로에 대해 고민해야 하는 필요성을 이해한다. 2. 자신에게 필요한 정보를 스마트기기를 활용해 조사할 수 있다. 3. 우리 학교에 관한 정보를 말할 수 있다. ■ 동기유발: 다양한 전문가들의 사진을 보여주어서 그들이 어떤 분야의 전문가인지, 어떤 노력을 기울여 왔는지에 대해 이야기 한다. ■ 진로성숙도 검사 _ 사전 검사 ■ 자신의 꿈에 대해 친구들과 선생님께 이야기 하는 시간을 가진다.	

25) 정유미, 디자인 프로세스를 적용한 초등 디자인교육 프로그램 제안에 관한 연구, 홍익대학교 대학원 석사학위논문, 2012, p.82.

전개	20	<ul style="list-style-type: none"> 앞으로 공부해 나갈 수업에 대해 간단하게 이야기한다. 공공디자인에 대한 간략한 정의와 종류에 대한 예시 등을 준비한다. 공공디자인을 위한 프로세스에 대해 이해시킨다. 	<ul style="list-style-type: none"> 컴퓨터나 스마트폰을 사용할 수 있는 환경이 필요함(인터넷, 한글 워드, 파워포인트 등)
정리	10	<ul style="list-style-type: none"> 학생들 각자가 수집한 우리학교 정보를 감상하고, 부족한 부분은 없는지 서로 감상한다. 차시예고, 인사 다음 차시를 간단히 소개하고 준비물에 대해 안내한다. 	
비고		<ul style="list-style-type: none"> 진로탐색 : 장소를 선택하고 정보를 수집하는데 있어서 공공디자인 실무를 간접적으로 체험한다. 	


4-3-2. 2차시

표 8) 2차시 프로그램 세부 계획안

주제	'내 사랑 우리 00학교'	차시	2/10
학습 목표	<ol style="list-style-type: none"> 학교에 대한 정보를 조사하고 이해한다. 다양한 정보를 창의적 재해석하여 단순화, 이미지화 할 수 있다. 이미지를 단순화하여 종이 공예를 할 수 있다. 		
준비물	<ul style="list-style-type: none"> * 교사 : ppt, 예시자료 / 컴퓨터 시스템 확인 * 학생 : 필기도구, 가위, 풀, 종이 등 실기 준비물 		
단계	시간	교수-학습 활동	유의점
도입	15	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 인사 ▶ 출석확인 ▶ 전시학습 확인: 우리학교에 대한 정보 확인 ■ 학습목표 진술 1. 학교에 대한 정보를 조사하고 이해한다. 2. 다양한 정보를 창의적 재해석하여 단순화, 이미지화 할 수 있다. 3. 이미지를 단순화하여 종이 공예를 할 수 있다. ■ 동기유발: 정보나 이미지를 단순화하여 아이콘화 하여 취업에 성공한 사례를 제시한다.²⁶⁾ (세계 유명 관광지를 아이콘화 하여 애플에 입사한 한국 청년 사례 제시) 	
		 <p>그림 1) 애플에 입사한 한국 청년 사례</p> <ul style="list-style-type: none"> 정보 전달에 있어 정보를 단순화 하는 게 얼마나 중요한 지에 대해 인식하는 시간을 가진다.²⁷⁾ 	


26) <http://blog.naver.com/fuwa83/220177165079> (2014년 11월 19일 검색)

27) <http://blog.naver.com/fuwa83/220177165079> (2014년 11월 19일 검색)

전개	25	<ul style="list-style-type: none"> 공공디자인 프로세스 : 장소파악 학교에 대한 정보나 이미지를 바탕으로 창의적으로 재해석해 단순한 이미지로 디자인하는 작업을 한다.²⁸⁾ 	<ul style="list-style-type: none"> 작품 작업 시 충분히 정보와 피드백을 제공하고 칼, 가위 사용 시 주의를 기울이도록 지시한다.
		 <p>그림 2) 종이공예 사례</p>	
정리	10	<ul style="list-style-type: none"> 학생들 각자가 만든 종이공예 작품을 감상하고, 부족한 부분은 없는지 서로 피드백 한다. 필요한 부분은 리디자인 한다. 차시예고, 인사 다음 차시를 간단히 소개하고 준비물이나 미리 해올 과제 등을 제시한다. 	
비고		<ul style="list-style-type: none"> 진로탐색 : 학교에 대한 정보와 이미지를 재해석하여 단순한 이미지로 디자인 작업을 함으로써 공공디자인이 필요한 장소를 파악하는 활동을 통해 공공디자인이 작업하는 과정을 경험한다. 	

4-3-3. 3차시

표 9) 3차시 프로그램 세부 계획안

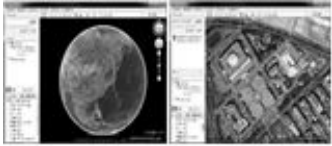
주제	'포스터 디자이너가 되어볼까?'	차시	3/10
학습 목표	<ol style="list-style-type: none"> 정보를 아이콘으로 상징화하는 방법에 대해 이해한다. 일러스트, 포토샵 프로그램을 다룰 수 있다. 작품을 바탕으로 포스터 디자인으로 제작할 수 있다. 		
준비물	<ul style="list-style-type: none"> * 교사 : ppt, 예시자료 / 컴퓨터 시스템 확인(일러스트, 포토샵) * 학생 : 필기도구, 스케치용 노트 		
단계	시간	교수-학습 활동	유의점
도입	10	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 인사 ▶ 출석확인 ▶ 전시학습 확인: 우리학교에 대한 정보를 바탕으로 단순화하는 작업에 대한 이해 ■ 학습목표 진술 1. 정보를 아이콘으로 상징화하는 방법에 대해 이해한다. 2. 일러스트, 포토샵 프로그램을 다룰 수 있다. 3. 작품을 바탕으로 포스터 디자인으로 제작할 수 있다. ■ 동기유발: 아이콘을 활용한 다양한 포스터 디자인을 사례로 제시한다.²⁸⁾ 	
		 <p>그림 3) 아이콘활용한 포스터디자인 사례</p>	

28) <http://blog.naver.com/cjasdm/220085419174> (2014년 11월 19일 검색)

전개	30	<ul style="list-style-type: none"> ■ 공공디자인 프로세스 : 문제제시 • 우리학교에 대한 정보를 바탕으로 상징화 할 수 있는 아이콘을 제작해 일러스트 프로그램으로 제작해 '포스터'를 제작해 보자. • 가장 멋지게 만들어진 작품을 투표로 선정한 후, 발전시켜 '우리학교 공공디자인 공모전 포스터'로 발전시켜 보자. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 작품 작업 시 충분히 프로그램을 다루는 정보와 피드백을 제공한다.
정리	10	<ul style="list-style-type: none"> ■ 학생들 각자가 만든 종이공예 작품을 감상하고, 부족한 부분은 없는지 서로 피드백 한다. ■ 필요한 부분은 리디자인 한다. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 차시예고, 인사 ■ 다음 차시를 간단히 소개하고 준비물이나 과제에 대해 안내한다.
비고		<ul style="list-style-type: none"> ■ 진로탐색 : 학교에 대한 정보를 디자인하는 작업을 통해 공공디자인어들이 하는 작업과정을 간접적으로 체험하여 진로에 대해 인식하고, 홍보 전략가, 시각디자이너, 광고디자이너 등의 직업을 가진 사람들이 하는 활동을 간접적으로 체험한다. 	

4-3-4. 4차시

표 10) 4차시 프로그램 세부 계획안


주제	'우리 학교 새롭게 만나기'	차시	4/10
학습목표	<ol style="list-style-type: none"> 1. 가상공간(3D가상세계)에 대해 이해한다. 2. 스마트 기기를 활용해 사진 촬영을 할 수 있다. 3. 공공 공간을 둘러보고 관심을 갖는 자세를 가진다. 		
준비물	<ul style="list-style-type: none"> * 교사 : ppt, 예시자료 / 컴퓨터 시스템 확인 * 학생 : 스마트 기기, 필기도구, 노트 		
단계	시간	교수-학습 활동	유의점
도입	10	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 인사 ▶ 출석확인 ▶ 전시학습 확인 : 전 차시에 완성된 포스터 디자인에 대해 이야기 나눈다. ■ 학습목표 1. 가상공간(3D가상세계)에 대해 이해한다. 2. 스마트 기기를 활용해 사진 촬영을 할 수 있다. 3. 공공 공간을 둘러보고 관심을 갖는 자세를 가진다. ■ 동기유발 : 구글어스(Google Earth)를 활용해 학교 주변을 둘러보는 등 3D 가상세계를 체험한다.³⁰⁾ 	
 <p>그림 4) 구글어스(Google Earth) 사용 사례</p>			

29) <http://blog.naver.com/skdyds/60213492837>(2014년 11월 19일 검색)

전개	30	<ul style="list-style-type: none"> ■ 공공디자인 프로세스 : 문제정의 • 조별로 우리학교 주변 시설물을 둘러보고, 가장 좋아하는 공간과 싫어하는 공간을 스마트폰으로 촬영해 보자. ■ 학생들 각자의 생각을 충분히 들어보고, 공감하는 등의 피드백시간을 가진다. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 학생들의 의사를 반영해 조원을 2-3명으로 구성한다.
정리	10	<ul style="list-style-type: none"> ■ 차시예고, 인사 ■ 다음 차시를 간단히 소개하고 준비물이나 과제에 대해 안내한다. 	
비고		<ul style="list-style-type: none"> ■ 진로탐색 : 학교 주변 시설물을 둘러보고 문제점을 인식함으로써 공공시설물에 대한 문제점을 인식하는 실무적인 경험을 한다. 	

4-3-5. 5차시

표 11) 5차시 프로그램 세부 계획안

주제	'스티브잡스처럼 PT의 신이 되어보자!'	차시	5/10
학습목표	<ol style="list-style-type: none"> 1. 자신이 주장하는 바를 전달하는 법을 이해한다. 2. 파워포인트프로그램을 활용해 프레젠테이션을 할 수 있다. 3. 다른 사람의 주장을 이해하고 경청하는 자세를 가진다. 		
준비물	<ul style="list-style-type: none"> * 교사 : ppt, 예시자료 / 컴퓨터 시스템 확인(파워포인트) * 학생 : 스마트 기기, 노트, 필기도구 		
단계	시간	교수-학습 활동	유의점
도입	10	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 인사 ▶ 출석확인 ▶ 전시학습 확인 : 전 차시에 친구들과 함께 학교 주변을 살펴봤던 이야기를 나눈다. ■ 학습목표 진술 1. 자신이 주장하는 바를 전달하는 법을 이해한다. 2. 파워포인트프로그램을 활용해 프레젠테이션을 할 수 있다. 3. 다른 사람의 주장을 이해하고 경청하는 자세를 가진다. 4. 동기유발 : 스티브잡스의 PT영상 스티브잡스에 대한 간략한 설명과 그의 프레젠테이션을 감상하고 좋은 점과 나쁜 점 등의 느낀 점을 이야기 해보고, 발표전략의 중요성에 대해 인식하고, 연구해 보는 시간을 갖는다.³¹⁾ 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 스티브잡스의 프레젠테이션 영상
 <p>그림 5) 스티브잡스 프레젠테이션 사례</p>			

30) <http://mamezone.tistory.com/588>(2014년 11월 20일 검색)


31) <http://njcho.tistory.com/25> (2014년 11월 20일 검색)

전개	30	<ul style="list-style-type: none"> ■ 공공디자인 프로세스 : 디자인필요성 판단, 전략수립 • 효과적인 설득전략을 고민하고, 전문성을 띠는 발표 방법에 대해 연구하는 시간을 가진다. 	
정리	10	<ul style="list-style-type: none"> ■ 각자 고민해 본 설득전략에 대해 대화를 나누고, 교사는 피드백을 해준다. ■ 피드백 후, 학생들 각자가 필요한 부분을 재정리하는 시간을 가진다. 	
		<ul style="list-style-type: none"> ■ 차시예고, 인사 ■ 다음 차시를 간단히 소개하고 준비물이나 과제에 대해 안내한다 	
비고		<ul style="list-style-type: none"> ■ 진로탐색 : 전 차시에서 발견한 공공시설물에 대한 문제점을 모두가 인정할 수 있게 전략을 수립하고 디자인 필요성을 판단하는 활동을 통해 실무적인 공공디자인 프로세스를 경험한다. 	

4-3-6. 6차시

표 12) 6차시 프로그램 세부 계획안

주제	'나는 공공디자인 전문가'	차시	6/10
학습목표	1. 효과적인 방법으로 프레젠테이션을 할 수 있다. 2. 공공디자인 작품제작 프로세스를 말할 수 있다. 3. 디자인 제작을 위한 브레인스토밍을 할 수 있다.		
준비물	* 교사 : ppt, 예시자료 / 컴퓨터 시스템 확인, 빔 프로젝터 * 학생 : 파워포인트 자료, 발표를 위한 준비물, 필기구, 종이 등		
단계	시간	교수-학습 활동	유의점
도입	10	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 인사 ▶ 출석확인 ▶ 전시학습 확인: 전 차시에 정리한 효과적인 프레젠테이션에 대해 복습한다. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 간단한 평가지를 준비한다.
		<ul style="list-style-type: none"> ■ 학습목표 진술 1. 효과적인 방법으로 프레젠테이션을 할 수 있다. 2. 공공디자인 작품제작 프로세스를 말할 수 있다. 3. 디자인 제작을 위한 브레인스토밍을 할 수 있다. 	
		<ul style="list-style-type: none"> ■ 전 시간에 준비한 PT를 발표한다. ■ 준비한 프레젠테이션을 발표하고, 친구들과 '피드백'을 주고받는다. ■ 교사와 학생은 경청하며 좋은 점, 부족한 점을 메모하고, 평가지에 점수를 매긴다. 	

전개	30	<ul style="list-style-type: none"> ■ 동기유발: 공공디자인 중 공사장 가림판 사례³²⁾  <p style="text-align: center;">그림 6) 공공디자인 사례(국립현대미술관 공사장 가림판 디자인-Naked Museum, 이계석)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 공공디자인을 효과적으로 적용하여 사람들에게 좋은 인상을 주었던 작품 사례를 보여주고, 공공디자인의 중요성에 대해 다시 한 번 상기시킨다.³³⁾ ■ 공공디자인 프로세스 : 타당도 검토, 디자인프로세스 수립 • 공공디자인 작품제작 프로세스를 수립하고, 디자인제작을 위한 '브레인스토밍'을 한다. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 교사는 어렵게 느낄 수 있는 디자인프로세스와, 브레인스토밍을 위한 사례를 준비한다.
정리	10	<ul style="list-style-type: none"> ■ 각자 설계한 작품제작 프로세스와 브레인스토밍 결과 교사와 의논하고, 교사는 피드백을 해준다. ■ 피드백 후, 학생들 각자가 필요한 부분을 재정리하는 시간을 가진다. 	
		<ul style="list-style-type: none"> ■ 차시예고, 인사 ■ 다음 차시를 간단히 소개하고 준비물이나 과제에 대해 안내한다. 	
비고		<ul style="list-style-type: none"> ■ 진로탐색 : 공공디자인 프로세스 중 공공시설물 리디자인을 위한 타당도를 검토하고, 디자인 프로세스를 수립하는 과정을 통해 실무적인 공공디자인 경험을 한다. 	



4-3-7. 7차시

표 13) 7차시 프로그램 세부 계획안

주제	'Brainstorming 美쳐보자'	차시	7/10
학습목표	1. 브레인스토밍, 마인드맵 제작 방법에 대해 이해한다. 2. 다양한 아이디어를 내고 다른 사람의 아이디어를 수용할 수 있다. 3. 웹 포토샵 프로그램을 활용해 콜라주 작품을 제작할 수 있다.		
준비물	* 교사 : ppt, 예시자료 / 컴퓨터 시스템 확인(웹 포토샵 프로그램), 빔 프로젝터 * 학생 : 파워포인트 자료, 필기구, 종이 등		
단계	시간	교수-학습 활동	유의점
		<ul style="list-style-type: none"> ▶ 인사 ▶ 출석확인 ▶ 전시학습 확인: 전 차시에 진행하였던 브레인스토밍, 마인드맵에 대한 정의와 방법, 작품에 대해 복습한다. 	
		<ul style="list-style-type: none"> ■ 학습목표 진술 1. 브레인스토밍, 마인드맵 제작 방법에 대해 이해한다. 2. 다양한 아이디어를 내고 다른 사람의 아이디어를 수용할 수 있다. 3. 웹 포토샵 프로그램을 활용해 콜라주 작품을 제작할 수 있다. 	

32) <http://blog.naver.com/younhyun2012/220062790515> (2014년 11월 21일 검색)

33) <http://blog.naver.com/younhyun2012/220062790515> (2014년 11월 21일 검색)

도입	10	<ul style="list-style-type: none"> 동기유발: 브레인스토밍이 중요한 이유(신문기사 사례)³⁴⁾  <p>그림 7) 신문기사 사례</p>	<ul style="list-style-type: none"> 학생들의 작품을 미리 촬영해 빔 프로젝터로 준비한다. 간단한 평가를 준비한다.
전개	30	<ul style="list-style-type: none"> 공공디자인 프로세스 : 디자인 실행 준비단계 <ul style="list-style-type: none"> 공공디자인 작품제작을 위한 준비단계로 아이디어에 대한 이미지 자료를 준비하는 단계이다. 아이디어를 진행하는 데 필요한 자료, 이미지를 조사하여 웹 포토샵 프로그램을 사용하여 콜라주 기법으로 '이미지 리서치 판넬'을 제작한다.³⁵⁾  <p>그림 8) 콜라주 작업 사례</p>	<ul style="list-style-type: none"> 교사는 어렵게 느낄 수 있는 콜라주 사례 ppt를 준비한다. 학생들이 처음 사용하는 웹 포토샵 프로그램의 활용에 있어서 충분한 이해와 도움을 준다.
정리	10	<ul style="list-style-type: none"> 조별로 진행한 콜라주 작품을 친구들 앞에서 발표하고, 교사는 피드백을 해준다. 피드백 후, 학생들 각자가 필요한 부분을 재정리하는 시간을 가진다. 	
비고		<ul style="list-style-type: none"> 차시예고, 인사 다음 차시를 간단히 소개하고 준비물이나 과제에 대해 안내한다. 	
비고		<ul style="list-style-type: none"> 진로탐색 : 공공디자인 프로세스 중 디자인 실행 준비단계로 아이디어를 진행하는 데 필요한 자료를 조사하고 웹포토샵 프로그램을 활용해 봄으로써 전문가적, 체험적인 공공디자인을 경험한다. 	

34) 연합뉴스
<http://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LSD&mid=sec&sid1=101&oid=001&aid=0007122563> (2014년 11월 21일 검색)

35) <http://daeun4118.blog.me/220038085416> (2014년 11월 21일 검색)

4-3-8. 8차시

표 14) 8차시 프로그램 세부 계획안

주제	'나는 IT 기술을 다루는 전문가'	차시	8/10
학습목표	조사한 이미지를 통해 아이디어를 도출해 낼 수 있다 웹 포토샵 프로그램을 다루는 방법에 대해 이해한다. 아이디어를 웹 포토샵을 통해 작품으로 표현할 수 있다.		
준비물	<ul style="list-style-type: none"> 교사 : ppt, 예시자료 / 컴퓨터 시스템 확인(웹 포토샵 프로그램), 빔 프로젝터 학생 : 파워포인트 자료, 아이디어스케치 노트, 필기구 등 		
단계	시간	교수-학습 활동	유의점
도입	10	<ul style="list-style-type: none"> 인사 출석확인 전시학습 확인: 전 차시에 진행하였던 '이미지 리서치 판넬'을 다시 한 번 감상하며 복습한다. 	
전개	30	<ul style="list-style-type: none"> 학습목표 진술 <ol style="list-style-type: none"> 조사한 이미지를 통해 아이디어를 도출해 낼 수 있다 웹 포토샵 프로그램을 다루는 방법에 대해 이해한다. 아이디어를 웹 포토샵을 통해 작품으로 표현할 수 있다. 	
정리	10	<ul style="list-style-type: none"> 동기부여 : 디자인이 아이디어 발상부터 작업까지 이루어지는 과정을 이미지를 첨부하여 이해시켜 준다. 학생들에게 오늘 해야 할 작업인 디자인 실행이 얼마나 중요한 단계인지 인식시킨다. 공공디자인 프로세스 : 디자인 개발-실행 스케치를 통해 아이디어를 정리하고, 웹 포토샵 프로그램을 활용해 작품을 제작한다. 	
비고		<ul style="list-style-type: none"> 조별로 진행한 작품을 친구들 앞에서 발표하고, 교사는 피드백을 해준다. 피드백 후, 학생들 각자가 필요한 부분을 재정리하는 시간을 가진다. 	
비고		<ul style="list-style-type: none"> 차시예고, 인사 다음 차시를 간단히 소개하고 준비물이나 과제에 대해 안내한다 	
비고		<ul style="list-style-type: none"> 진로탐색 : 실무에서 공공디자인이나 디자인 인공무원들이 디자인을 개발하고 실행하는 과정을 경험함으로써 간접적으로 관련 직업을 체험한다. 	

4-3-9. 9차시

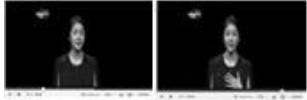
표 15) 9차시 프로그램 세부 계획안

주제	‘우리 반의 공공디자인 전문가는 나야’	차시	9/10
학습목표	공공디자인 프로세스를 이해한다. 웹 포토샵을 활용해 작품을 완성할 수 있다. 효과적으로 설득할 수 있는 프레젠테이션 전략을 세울 수 있다.		
준비물	* 교사 : ppt, 예시자료 / 컴퓨터 시스템 확인 (웹 포토샵, 파워포인트) * 학생 : 필기도구, 노트		
단계	시간	교수-학습 활동	유의점
도입	20	▶ 인사 ▶ 출석확인	
		■ 학습목표 진술 1. 공공디자인 프로세스를 이해한다. 2. 웹 포토샵을 활용해 작품을 완성할 수 있다. 3. 효과적으로 설득할 수 있는 프레젠테이션 전략을 세울 수 있다. ■ 동기유발: 공공디자인을 통해 디자인 이전의 모습과 디자인 후의 모습인 Before/After로 정리한 자료를 제시한다(수원시 공공디자인 개선 사례) ³⁶⁾	
전개	20	■ 공공디자인 프로세스 : 작품정리 및 디자인 감리 • 조별로 작품을 이전의 사진과 비교할 수 있는 Before/After 작품으로 정리한다. • 학생들은 웹 포토샵을 활용해 자신이 디자인한 스케치 자료, 조사한 이미지 파일을 가지고 현재 사진과 바뀐 후의 모습을 작품으로 만든다.	■ 컴퓨터나 스마트폰을 사용할 수 있는 환경이 필요함(인터넷, 웹 포토샵, 파워포인트 등)
		■ 조별로 디자인한 작품을 감상하고, 교사는 피드백을 한다. 학생은 피드백에 따라 필요한 부분을 수정한다. ■ 프레젠테이션 전략을 확인하고, 전문적인 프레젠테이션이 될 수 있게 지도한다.	
정리	10	■ 차시예고, 인사 ■ 다음 차시를 간단히 소개하고 준비물에 대해 안내한다.	
		■ 진로탐색 : 작품을 마무리하고 프레젠테이션 전략을 설계하는 데 있어서 공공디자인의 역할과 전문가로서 공공디자인 관련 직업군에 대해 이해한다.	

36) <http://blog.naver.com/omaha97?Redirect=Log&logNo=50192207809> (2014년 11월 22일 검색)

4-3-10. 10차시

표 16) 10차시 프로그램 세부 계획안

주제	‘공공디자인 Before/After 공개 발표회’	차시	10/10
학습목표	공공디자인의 실무 프로세스를 이해한다. 자신의 아이디어로 디자인한 작품을 IT기술 활용해 완성할 수 있다. 자신의 진로에 대해 인식하고, 현실화 시키려는 자세를 가진다.		
준비물	* 교사 : ppt, 예시자료 / 컴퓨터 시스템 확인 (웹 포토샵, 파워포인트) * 학생 : 최종 작품, 프레젠테이션 (PPT, 발표를 위한 복장 등)		
단계	시간	교수-학습 활동	유의점
도입	20	▶ 인사 ▶ 출석확인	
		■ 학습목표 진술 1. 공공디자인의 실무 프로세스를 이해한다. 2. 자신의 아이디어로 디자인한 작품을 IT 기술 활용해 완성할 수 있다. 3. 자신의 진로에 대해 인식하고, 현실화 시키려는 자세를 가진다.	
전개	20	■ 동기유발 : 평창올림픽 당시 김연아 선수의 프레젠테이션 영상을 감상한다. ³⁷⁾	 <p>그림 10) 김연아 프레젠테이션 영상</p>
		■ 공공디자인 프로세스 : 평가 및 유지 관리 • 3차시에 결정한 최종 포스터를 붙이고 발표회를 준비한다. • 조별로 최종 작품을 준비하고, 준비한 프레젠테이션을 한다. • 지자체장, 시민 등 역할을 나누어 친구의 작품을 평가해보자.	
정리	10	■ 자신이 한 학기 수업동안 배운 프로그램에 대한 소감을 발표하고, 수업을 끝마친다.	
		■ 인사	
비고		■ 진로탐색 : 공공디자인 공개 발표회를 통해 공공 정책 전문가, 공공디자인, 디자인공무원, 지자체장 등의 역할에 대해 인식하고, 체험해 봄으로써 관련 직업군에 대해 생각해보는 시간을 갖는다.	

5. 결론

중학교 ‘자유학기제’는 “꿈과 끼를 키우는 행복 교육 실현”을 위한 정책으로 중학교 교육과정 중에서 한 학기는 학생들이

37) <http://blog.naver.com/qhdal5002?Redirect=Log&logNo=220177113486> (2014년 11월 22일 검색)

시험 부담에서 벗어나 자신의 꿈과 끼를 찾을 수 있도록 진로 탐색, 동아리 활동, 예술·체육 프로그램 등 다양한 체험 활동을 가능하게 교육과정을 운영하는 제도로서 학습자가 수동적인 지식 암기형 학습자에서 벗어나 개인의 진로에 대한 인식·탐색·준비, 진로 유지 및 개선의 과정을 경험할 수 있는 좋은 기회가 될 수 있는 제도가 될 수 있다. 그렇기 때문에 자유학기제는 학생들의 입시경쟁 해소와 진로교육 강화, 자발적인 교과 학습 외의 동아리·예술·체육활동을 위한 혁신적 교육과정이 요구되며, 자유학기제 교육프로그램에 있어 학생들의 자발성, 적극성, 자율성을 길러주는 실무를 중심으로 한 진로교육이 더 필요하다고 생각된다.

공공디자인을 활용한 자유학기제 디자인교육은 나와 나를 둘러싼 주변 환경을 둘러보면서 사람들 속에 있는 나를 돌아보며 자신을 알아가는 기회를 줄 수 있는 효과적인 교육 콘텐츠라 할 수 있다. 특히, 실무적 프로세스를 기본으로 한 프로그램 제안은 기존의 예술 활동 중심으로 벽화제작이나 설치미술 중심으로 이루어졌던 공공미술에서 벗어나 산업현장에서 실질적으로 사용할 수 있는 실무적 공공디자인 프로세스를 경험해 볼 수 있는 프로그램으로서 교육적 가치가 있다. 이를 통해 학생들은 실질적으로 공공디자인 사업을 수행하는데 있어 어떠한 프로세스로 이루어지고 있는지 알아볼 수 있어서 학생들이 직접 실행해 보고 관련 직업을 간접적으로 체험해 볼 시간을 가질 수 있어 자유학기제에서 강조하는 진로교육의 중요성에 알맞다고 할 수 있다.

본 연구는 지나치게 시험 중심, 암기 중심인 우리나라 교육의 현시점에서, 학생들이 마음껏 자신의 꿈과 끼를 펼칠 수 있고, 기존의 방과 후 학습, 창의적 체험학습, 진로 교육의 틀에서 벗어나 학생들의 특성과 멀티미디어의 발달을 고려한 창의적인 콘텐츠의 자유학기제 교육이 이루어져 자유학기제의 디자인교육에 대한 가치가 확산되는데 기여하고자 한다.

참고문헌

- 김은정, 자유학기제 도입에 따른 기술·가정 교과통합 진로교육 운용 방안 - 가정 교과 영역을 중심으로, 한국가정과교육학회지, 25(3), 한국가정과교육학회, 2013.
- 김일주, 문제중심학습이론(PBL)에 의한 공공디자인 수업 지도 방안 연구 : 중학교 미술교과 중심으로, 한양대학교 교육대학원 석사학위논문, 2014.
- 김효정, 효과적인 정보전달을 위한 공공디자인 가이드라인 작성방법에 관한 연구, 서울시립대학교 디자인전문대학원 석사학위논문, 2014.
- 박수경·문정민, 공공디자인사업 수행 프로세스 현황연구, 한국실내디자인학회논문집, 22(6), 한국실내디자인학회, 2013.
- 윤다정, 창의적 사고를 위한 중학교 공공디자인 프로젝트 지도방안 개발 연구 : 데페이즈망 기법을 활용한 '스트리트 퍼니처' 디자인 활동을 중심으로, 중앙대학교

교육대학원 석사학위논문, 2014.

- 이부연, 정서함양을 위한 예술교육의 실제 고찰, 우리춤과 과학기술, 22, 한양대학교 우리춤연구소, 2011.
- 이부연, 한국 고등학교 디자인 및 공예디자인 교육에 관한 연구, 한국디자인학회 학술발표대회 논문집, 2005(5), 디자인학연구, 2005.
- 이부연, 한국 중학교 교과서 디자인 및 공예디자인 교육에 관한 연구, 한국디자인포럼, 12, 한국디자인트렌드학회, 2005.
- 이슬기, 공공디자인 교육을 위한 픽토그램 활용 프로그램 개발 연구 : 고등학교 1학년을 중심으로, 경희대학교 교육대학원 석사학위논문, 2012.
- 홍성희, 중학생 눈높이에 맞춘 사이버박물관의 유물정보 콘텐츠 제안에 관한 연구, 이화여자대학교 디자인대학원 석사학위논문, 2012.
- 권영길, 권영길 교수의 공공디자인 산책, 사미헌, 2008.
- 교육부, 중학교 자유학기제 시범 운영계획(안), 2013.
- 김선아 외, 중학교 미술 교과서, (주)천재교육, 2013.
- 김인규 외, 중학교 미술 교과서, 미진사, 2013.
- 연혜경 외, 중학교 미술교과서, (주)천재교과서, 2013.
- <http://blog.naver.com>
- <http://daeun4118.blog.me>
- 연합뉴스, <http://news.naver.com>
- <http://njcho.tistory.com>
- <http://mamezone.tistory.com>
- 두산 백과사전, <http://terms.naver.com>