

디자인 조기교육 활성화 방안에 관한 연구

A Study on a Design Based Education for Children

우영희

국립청주전문대학 산업디자인과

Young-Hee Woo

Prof. National Chung-Ju Junior College

중심어: Design Based Education K-12, Technology, Edutopia

1. 머릿말

1) 문제 제기

그동안 산업화에 기여했던 양적성장 중심의 획일적이고 서열화된 교육체계로는 세계화, 정보화 시대에 필요한 능력있는 사람을 배출하기 불가능하므로 창의력과 문제해결 능력이 중요시 되어지는 다양하고 독창적인 교육 프로그램 개발로 미래의 고도 정보화 사회에 필요한 사람을 배출 할 수 있어야 한다고 본다. 또한, 복합적인 사고와 보다 개방적인 사고체계를 요구하는 열린 교육사회(Edutopia)의 실현은 예리한 관찰력, 넓은 지식, 풍부한 상상력이 함양되어 스스로 문제를 해결하는 능력과 사회성과 협동심의 배양, 실험적인 학습 경험을 통합, 분류하는 사고를 요구한다. 이는 디자인적 사고(Designerly thinking)와 디자인 전개방법(design process)을 통해 습득되어 질 수 있다 (그림 1. 디자인과 열린교육 교과과정의 상관관계)

2) 전개방향

본 연구는 조기 디자인 교육이 실시되고 있는 미국의 예를 통해 제시되어지는 여러가지 방법에 대해 언급하며, 향후 발전방향을 단계적으로 수립한다

- 조기 디자인 교육의 개념 이해(From Kindergarten to 12th Grade Design Based Education)
- 미국 Cooper-Hewitt National Design Museum 의 Summer Design Institute의 프로그램
- 발전방향의제안

2.조기디자인교육의개념

조기 디자인 교육은 무한한 창조력과 변화에 민감하며 호기심이 많은 어린이 시기에 그가 능성이 심분 발휘되어지므로 디자인교육이 타당

성을 지닌다는데있다. 기존의 추상적인 교과과정은 영국National Curriculum에서부터 개혁이 일어나 실생활과 연계되어지는 과제설정으로 일방적인 주입식 교수방법이 아닌 실험적인 교수방법(주제에의한 여러과목의 통합지도 방식)으로 전환되었다. 디자인의 특성인 개방적문제 해결방식(open-ended creative program solving)으로 5세에서 16세까지의 어린이에게 실시되어지고 있다.

어린이에게 디자인과 과학기술(design & technology)을 가르치는 필요성을 다음과 같이 설명한다.(논문발표시 언급)

3. Cooper-Hewitt National Design Museum 의 Summer Design Institute

1988년을 기점으로 미국에서도 활발히 전개되어지고 있는 교육 개혁에 디자인의 개념과 과학문명을 접목시켜 생활(Living)과 학습(learning)을 일체화 시키려는 "Design Based Education K-12" 프로그램이 미국 필라델피아 미술학부 산업디자인과에서 Charles Burnette 교수의 지휘로 국가의 보조 아래 연구되어졌다. 이 프로그램에는 어린이에게 디자인을 가르쳐야 한다(Design With Kids)고 주장하며, 그의 전개방법으로는 3Ps(People, Places, and Process), 'You are a designer'와 같은 제목의 박물관 시찰 및 워크샵등을 통해 이루어진다. 그의 대상으로는 어린이 뿐만 아니라, 그들을 가르치는 교사도 포함되어 Presetation, Workshop, Sitevisit, Discussion등 다양한 범위의 주제로 참여하게 된다.

그와 맥을 같이 하는 National Cooper Hewitt Design Museum의 2nd Annual Summer Design Institute의 프로그램을 살펴보면 다음과 같다.

이 프로그램에서는 교육의 근본적인 역할이

무엇인가에 대해 제시하며 디자인과 과학문명 (Technology)으로 전개되어지는 전개과정에 중점을 두었음을 알 수 있다.

3. 발전 방향의 제시

디자인의 기본 특성과 실생활과 연계를 이루려는 통합교육 개념은 사실 조기 교육이라는 표현으로 뿐만 아니라 디자인의 생활화를 의미한다.

- 디자이너의 참여로 이루어지는 계몽차원에서의 프로그램 활성화 방안(단기 프로그램)
- 과학기술(Technology)을 응용한 교재의 개발(CD-ROM)
- 전문 Design Institute(전문기관)의 설립으로 독창적인 교과운영 방식의 채택(5세이상)

본 연구는 주로 조기디자인 교육의 필요성 및 사례연구에 그쳤으나 향후, 연구는 보다 세부적인 지침마련과 더불어 프로그램 시행에 따른 실험 분석을 필요로한다

