

발행인 정인보

발행일 2022년 9월 1일

발행처 경상북도교육청연구원

편집 교육과정부

편집위원 김금순(안동부설초등학교)

김효주(영천여자중학교)

정용수(장성초등학교)

김필곤(장성초등학교)

모성현(월포초등학교)

'탄소Zero' 실천으로 종이인쇄물을
발간하지 않습니다.

9월의

positive Gyo6 freecycle 2022 SEP

경북 선생님들의 감동적인 교육 실천 이야기

좋은 Gyo6

나·능

‘현 공간에 심고 일구어 새 공간에 활짝 피어난 꿈’ “구성원 모두가 행복한 학교공간혁신사례”

SUMMARY | 요약

01 — ‘1학년 동생들에게 교실 선물하기’ 프로젝트 -구미봉곡초

구미봉곡초등학교 1학년 교실 학교 공간 혁신 사업의 첫 시작부터 마지막까지의 체험과 생각을 담은 글이다. ‘1학년 동생들에게 교실 선물하기’라는 이름으로 진행된 사용자 참여 디자인 프로젝트 수업의 활동을 중심으로 구미봉곡초등학교의 학교 공간 혁신 사례를 소개하고자 한다. 학교 공간 혁신 사업의 의미를 생각해보고, 학교 공간과 교육의 관계를 고민하고자 한다.

02 — ‘낡은 건물에 미래의 옷을 입은’ 낙운중학교 공간 혁신 사례

학교 공간 혁신에서 가장 우선되어야 할 것은 교실이나 공간이 학교 교육활동의 중심인 수업에 어떻게 활용되며 어떤 도움을 주는 곳인지 고려해 보는 것이다. 학생들의 성장을 위해 미래지향적인 수업과 어우러지는 교실과 공간이 필요하며 오랜 시간을 보내게 되는 학교라는 공간에서 안전하고 편안함을 느껴 학교가 학생들에게 많은 기회를 주고 응원하며 기다려주는 곳임을 느끼게 하는 것도 매우 중요하다.

03 — 학생이 참여하여 만든 도담관 -군위고 학교 공간 혁신사업

공간은 공간의 이용자에게 영향을 준다. 군위고등학교의 학생 참여 학교공간혁신 사업은 사업의 전 과정에 사용자가 참여하였고, 그 과정에 참여한 이들의 스토리가 있는 살아 있는 도담관을 만들었다. 본관 뒤 공간은 마치 옛 한옥의 뒤틀처럼 편안함과 아늑함을 제공하여 수렴적 공간의 안온함을 만든다. 그리고 바람길을 내어 본관 앞 공간으로 나아가는 역동적이고 개방적이며 확산적인 열린 사고를 자극하게 했다. 공간은 사용하는 이의 사고를 깊고 넓게 자극하여 입체성과 역동성을 활성화시키는 역할을 한다. “아이들이 서로 어울려 탈없이 자리”는 그 일상이 이곳 도담관에서 오늘도 진행 중이다.



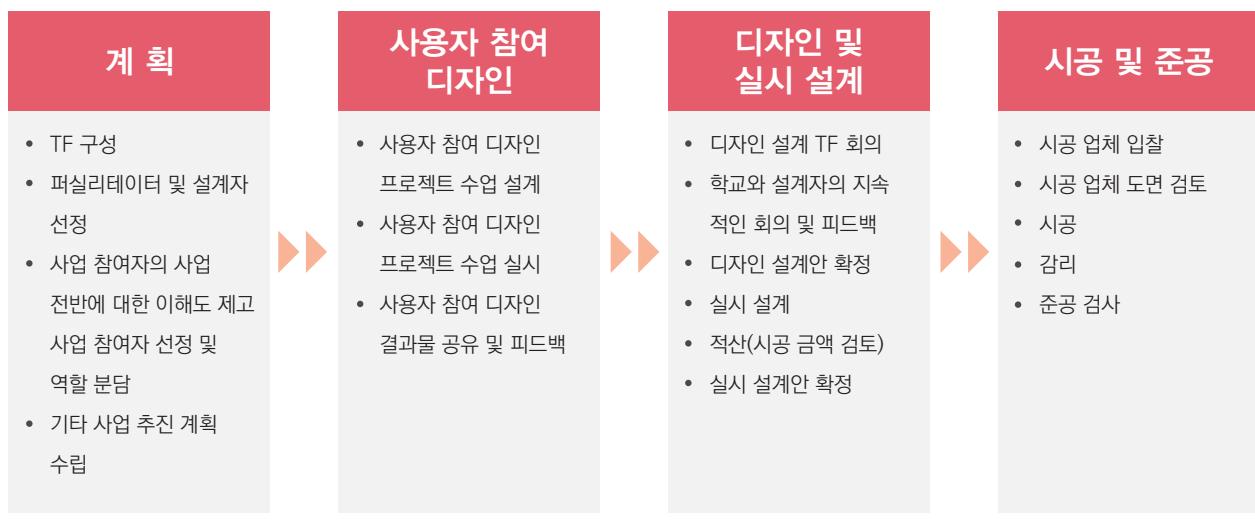
가을여행 군위교육지원청 장학사 정선혜

‘1학년 동생들에게 교실 선물하기’ 프로젝트

이병민 구미문성초등학교 교사

0 프롤로그

학교 공간 혁신 사업은 [그림 1]과 같은 과정을 따른다. 2019년 9월부터 2021년 3월까지, 나는 구미봉곡초등학교에서 이 모든 과정에 참여할 수 있었다. 길고 힘들었지만, 나에게는 학교의 구성원으로서 학교를 다시 생각하게 된 의미 있는 경험이었다. 이 글은 나의 경험과 생각 그리고 반성을 담은 글이다.



[그림 1] 학교 공간 혁신 사업의 전체 과정

01 학교 공간 혁신을 처음 만나다: 계획

2019년 어느 날, 건축이나 디자인에 대해서는 무지했고 관심도 없던 내가, 어쩌다 보니 학교 공간 혁신 프로젝트 수업을 맡게 되었다. 막막했다. 이게 학교 공간 혁신에 대한 나의 첫 감정이었다. 사업과 관련해서 아무것도 정해진 것이 없었고, 마땅히 참고하거나 물어볼 곳도 없었기 때문이었다. 그래도 다행인 것은, 함께 사용자 참여 디자인 수업을 진행할 선생님들이 있었고, 사업의 업무적인 전반을 추진하시는 선생님, 그리고 건축가 퍼실리테이터가 있었다는 것이다. 우리는 그렇게 한 팀이 되어, 이 사업을 진행하기로 했다. 그리고 많은 권한과 결정권이 우리 팀에 부여되었다. 지금 되돌아보면, 학교에서 사업과 관련하여 아무것도 정하지 않은 것은 그만큼 팀을 믿고 팀의 방향을 지지한다는 의미가 있었으리라 생각한다. 덕분에 팀에서 자유롭게, 제한 없이 서로의 의견을 이야기할 수 있었고, 새로운 방향을 만들어 나갈 수 있었다. 학교 공간 혁신 사업이 성공적으로 이루어지기 위해서는, 참여자에게 사업을 위해 필요한 권한과 책임, 그리고 이를 수행할 수 있다는 확신을 심어주는 과정이 중요했다.

수업을 설계하면서 사용자 참여 디자인이라는 낯선 개념을 어떻게 녹여야 하는지, 그리고 도대체 우리 학교 공간 중, 어디를 어떤 방향으로 변화시켜야 할지에 대한 고민이 많았다. 2019년 9월에 처음 팀이 모여, 두 달 동안은 정말 사용자 참여 디자인 수업의 방향이나 새로운 공간이 지향해야 하는 방향성에 대해 많은 회의를 했다. 회의에서 다뤄진 하나의 주제는 ‘우리에게 학교는 어떤 장소일까?’였다. 누군가에는 친구와 만나 즐겁게 어울릴 수 있는 장소일 것이고 또 누군가에게는 공부가 싫어 스트레스를 받는 장소일 수도 있다. 학교라는 장소에 대한 생각과 감정은 모두가 달랐지만, 학교는 모두에게 의미가 큰 장소라는 것을 느꼈다. 모두에게 의미 있는 장소인 학교, 이 공간에서 저마다의 의미 있고 행복한 기억을 가질 수 있도록 하는 것이 우리의 목표가 되었다.



02 어린이 건축가, 학교 공간을 디자인하다: 사용자 참여 디자인

가. 사용자 참여 디자인

사용자 참여 디자인은 계획 및 설계, 의사결정, 실행 그리고 전반적인 디자인의 질을 향상시키기 위하여 사용자가 직접 계획과 디자인 그리고 의사결정과정에 참여하는 일련의 과정을 말한다. 사용자 참여 디자인은 학교 공간 혁신 사업의 필수적인 과정이다. 그렇다면 무엇을 위해 사용자 참여 디자인이 필요한 것일까?

첫째, 사용자의 공간 경험이 중요하기 때문이다. 사용자의 요구와 필요에 맞게 공간을 디자인해야 그 공간이 살아날 수 있다. 그러므로 사용자의 공간 경험을 충분히 나눌 필요가 있다.

둘째, 사용자의 참여를 통한 주인의식이 생겨나기 때문이다. 사용자가 직접 자신의 공간을 만드는 과정에 참여하면, 그 공간에 대한 애착과 자부심이 생길 수밖에 없다.

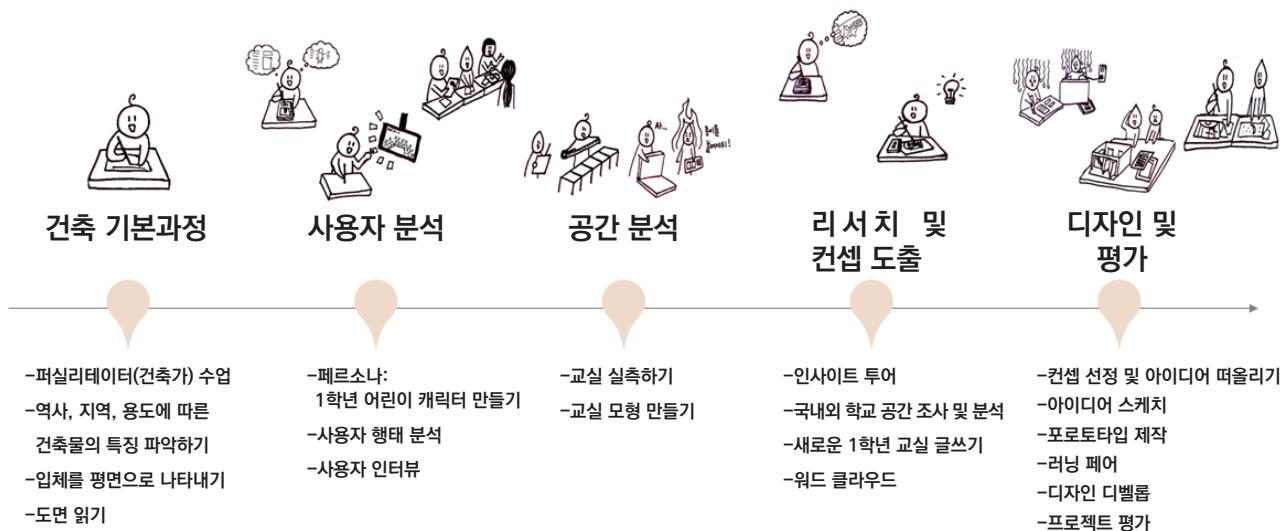
마지막으로, 사용자의 참여 과정을 통해 학교의 미래상을 함께 그려갈 수 있다. 학교 공간 혁신 사업은 단순히 공간을 변화시키는 것이 아니다. 공간이라는 외부적인 것을 매개로 학교 교육이 나아가야 할 방향을 스스로 찾게 하는 데 그 목적이 있다고 생각한다.

따라서, 사용자 참여 디자인을 통해 함께 학교의 미래 모습을 그려나가는 것이 중요하다. 막연하고 추상적인 미래가 아니라, 공간이라는 매개를 통해 구체적이고 현실적인 미래 모습을 그려가는 것, 그것이 사용자 참여 디자인을 통해 가능하리라 생각한다.

나. '1학년 동생들에게 교실 선물하기' 프로젝트 수업

이 프로젝트를 준비하면서 학생들과 함께 다양한 이야기를 나누어보았다. 그러다가 우연히 '졸업하기 전 학교에서, 학교를 위해 할 수 있는 의미 있는 일이 무엇이 있을까?'라는 주제로 이야기를 나누었다. 많은 의견이 나왔지만, 그중에서도 '우리 학교에 처음 들어오는 1학년 동생들에게 선물을 주고 싶다.'라는 의견이 나왔고 이것이 학교 공간 혁신 프로젝트와 만나 '1학년 동생들에게 교실 선물하기' 프로젝트가 되었다.





[그림 2] ‘1학년 동생들에게 교실 선물하기’ 프로젝트 수업 과정

구미 봉곡초등학교에서 진행한 사용자 참여 디자인을 반영한 프로젝트 수업의 단계는 ‘건축 기본과정’, ‘사용자 분석’, ‘공간 분석’, ‘리서치 및 컨셉 도출’, ‘디자인 및 평가’의 5단계이다. [그림 2] 이 프로젝트 수업에서는 교사와 건축가인 퍼실리레이터가 협력하여 수업을 구성하고 실천하였다.

1) 건축 기본과정

건축 기본과정은 건축에 대한 기본적인 지식과 기능에 대한 내용으로 구성하였다. 프로젝트의 도입부에서 프로젝트 과정에서 필요한 지식과 기능을 습득하는 것은 필수적이다. 따라서 건축 과정이나 건축가가 하는 일, 건축물의 다양한 특징, 도면 읽기 등의 수업이 이루어졌다.

교사가 프로젝트의 주제망을 소개하고, 건축가인 퍼실리레이터가 건축 과정이나, 건축가는 어떤 사람이며 어떤 역할을 하는지 강의하고 이후 질의응답을 통해 건축에 대한 학생들의 호기심과 프로젝트에 대한 흥미가 생겨나기 시작했다.

다음으로 사회 시간을 활용하여 지역별로 다양한 건축물과 환경적 특징의 관계 등을 파악하는 수업을 진행하였다. 이 수업은 건축과 인간의 삶이 어떻게 관련이 있는지, 건축물에 어떤 고민이 담겨있는지 아이들이 탐구하고 이를 확인하는 형태로 진행되었다.

마지막으로 수학 시간을 이용하여 도면 읽기 및 스케일에 대한 수업을 진행하였다. 입체물이 평면으로 어떻게 나타낼 수 있는지 구체물을 가지고 평면도, 입면도, 단면도 등을 그려보았다. 또 평면으로 표현된 도면을 읽고 공간을 떠올려보는 등 공간에 대한 감각을 기르는 활동을 진행하였다.



[그림 3] 건축 기본과정 수업 장면

2) 사용자 분석

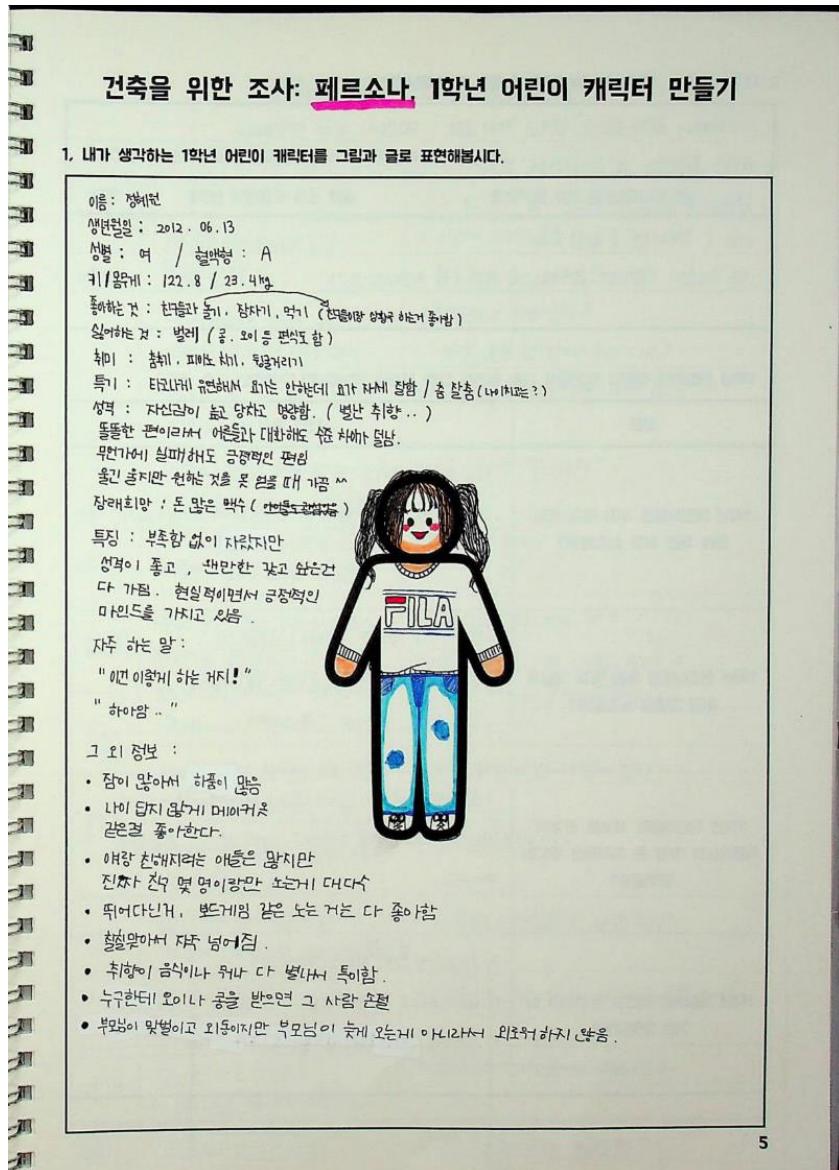
사용자 참여 디자인에서 가장 중요한 단계가 바로 사용자 분석이다. 이 단계에서 다양한 사용자의 요구와 필요를 파악할 수 있으며, 공간에 대해 다양한 주제로 이야기를 나누는 것을 통해 새로운 공간과 그 공간에서의 경험을 상상하게 된다. 여기서 모든 것의 방향이 결정된다고 해도 과언이 아닐 것이다. 그래서 최대한 많은 가능성은 열어두고 새롭고 다양한 의견, 다양한 사용자들의 공간에 대한 경험을 들어보아야 한다.

이 단계에서 우리가 활용했던 도구는 페르소나, CCTV를 활용한 사용자 행태 분석, 사용자 인터뷰였다.

– 페르소나

먼저 페르소나는 가상의 사용자를 의미한다. 가상의 사용자를 두는 가장 큰 이유는 사용자의 의견을 모두 반영하는 것은 현실적으로 불가능할뿐더러 일관성 없는 디자인이 나올 가능성이 크기 때문이다. 따라서 전형적인 사용자를 상상하여 그들의 경험이나 경향성을 파악하기 위해 활용할 수 있다. 그리고 6학년 학생들이 1학년 학생들을 위한 교실을 디자인하게 되었으나, 6학년 학생들은 1학년 학생 눈으로 공간을 바라볼 필요가 있었다. 수업을 진행하면서, 자신들의 1학년 학교생활 이야기가 자연스럽게 나왔다. 지금 생각하면 웃으며 넘어갈 수 있는 일이지만, 1학년이었던 자신에게는 엄청 심각했던 화장실 가는 이야기, 유치원과 너무 달라 무엇을 어떻게 해야 할지 몰랐던 이야기들이 나왔다.

자신들의 1학년 시절을 떠올리며, 가상의 캐릭터를 만들었다. 그리고 페르소나에 이입하여, 그들이 겪을 1학년 학교생활에 대해 고민하고 그것을 글로 써보게 했다. 초등학교에 입학하기 전의 삶, 1학년 첫날의 감정, 초등학교의 새로운 환경에 적응하며 어려운 점 등, 자신의 1학년 시절의 기억과, 페르소나가 되어 상상한 내용이 다양하게 쏟아져 나왔다. 학교라는 공간 속에서 1학년 교실의 사용자인 1학년 학생들의 삶이 어떠할지 머릿속에 그려지게 되었다. 그리고 우리가 1학년 교실에서 무엇을 관찰해야 할지 저마다의 관점도 생겨났다.



[그림 4] 6학년 학생이 만든 1학년 학생 페르소나

- CCTV를 활용한 사용자 행태 분석

페르소나에서 가상의 1학년 학생들의 학교 생활을 떠올려보았다면, 다음으로 실제 1학년 학생들을 관찰하는 것이 필요했다. 사용자 행태 분석은 공간 속에서 사용자는 어떤 활동을 하고, 공간에 대한 어떤 문제점을 가지고 있으며, 어떤 공간이 필요한지 그들의 삶을 관찰하는 것을 통해 요구를 파악하는 단계이다. 그런데 누군가 관찰을 하려고 하면 평소 모습보다는 부자연스러운 모습을 보여주게 된다. 그래서 활용한 방법이 CCTV를 통한 관찰이었다. CCTV를 이용하여 1주일간의 자연스러운 모습을 촬영하였고, 이를 적절하게 편집하여 사용자 행태 분석 영상으로 활용하였다. 또한 이 방법은 수업 방해를 막고 여러 번 깊게 관찰할 수 있다는 장점이 있었다.



[그림 5] 1학년 교실 관찰 CCTV 영상 장면

영상 속에는 다양한 장면이 있었다. 1학년 학생들은 다양한 형태의 수업을 경험하고 있었고, 그에 따라 책상 이동이나 배치도 유동적으로 바뀌었다. 그런데 그중에서도 가장 기억나는 장면은, 책상을 옮길 때 한 학생이 힘이 약해 책상을 밀어도 제자리에 있던 장면이었다. 모두 그 장면을 보고 웃었지만, 한편으로는 1학년 학생들에게 무거운 책상이 얼마나 불편했을지 생각하니 안타까워하기도 했다. 이러한 과정을 통해, 우리는 1학년 학생들의 학교 생활을 CCTV 영상을 통해 관찰하면서, 그들의 다양한 삶의 모습과 공간에 대한 요구를 하나하나 정리해나갔다.

건축을 위한 조사: 행태분석		2. 장소별 1학년 아동이의 행동을 관찰하고 기록하여 분석해봅시다.
1. 시고대별 1학년 아동이의 행동을 관찰하고 기록하여 분석해봅시다.		
시간	1학년 아동이가 하는 행동	특정적인 부분 또는 궁금한 점
아침시간	침자 일을 미는 심리에서 교육을 돌이킨다.	• 교실에 와있으면 졸을 것 같은 불편이 있나? • 환경에서도 하는 것이 싶다면?
	등교하자마자 가방을 교실로 옮겨 놓고 개인의 외연 활동을 한다.	• 아침시간에 하는 활동? • 가방을 교실로 옮겨놓는 이유?
1.20~1	빈이신각을 하는 것으로 보인다. 전신감자 칙을 일어난다.	• 사리 깊은 이동형태로 학제적 집합활동가?
교시	아이들이 통과로 모여 앉는다. 교실에 들어온 아동들은 개인의 모임만 하는 것 같다.	• 주로 외과나 무정 아동은? • 개인의 모임만 하는 것 같다.
교실시간		
2교시	교실에 들어온 아동들은 개인의 모임만 하는 것 같다.	• 개인의 모임만 하는 것 같다?
점심시간	이들이 밖으로 많이 나가는 것 같고 안에서로는 많이 노는 것 같다. 빌려나온 아이들이 뒷마을이나 놀이터에서 노는다.	• 출입들이 때로 주로 하는 것? (+출입이 많아보이는 아동도 있다.) • 빌려나온 아이들이 뒷마을이나 놀이터에서 노는?
3.4교시	침이 악취처럼 쳐드는 아는 것도 심기거나 한다.	• 침이 얼을 들려면 어떻게 할지? • 침을 빨아들이는 편?
	아이들이 많아 다같이 아내기를 원하는 것 같다.	• 출입할 때 봉변을 험?
점심시간	점심을 빠져 홀을 서는데 시간이 꽤 걸리고 소란스럽다.	• 홀 블리며 더 원할 것 같은 위치? • 점심시간이 긴데 그동안 봉고 싶은 끼는 놀이?
점심시간	점심시간에 침을 얹고 보드게임 같은 게임을 한다.	• 점심시간이 긴데 그동안 봉고 싶은 끼는 놀이?
여름방학	얼얼한을 쓰고 가는데 다 선지 흥하고 날마다 쓰기로 한다.	• 얼얼한을 쓰면서 좋거나 싫은 점? • 회의 내용은 주로 어떤 것?

[그림 6] 사용자 행태 분석 활동지

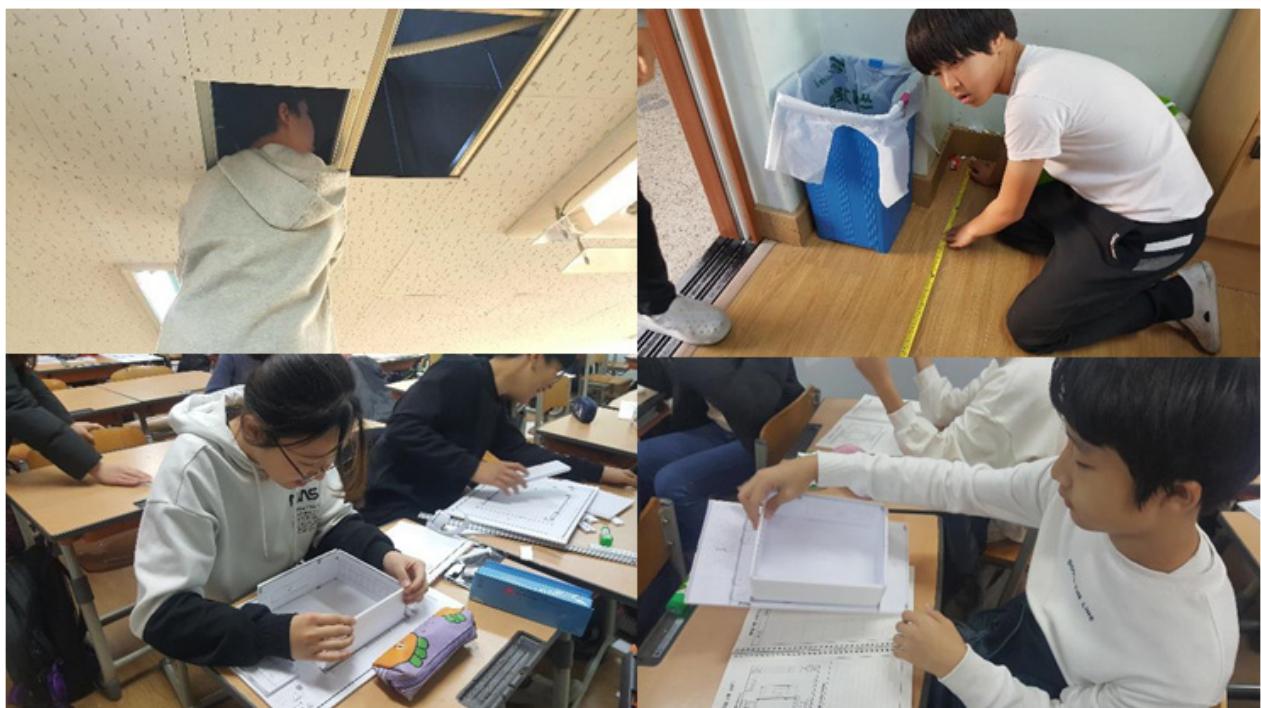
- 사용자 인터뷰

1학년 교실 공간의 사용자는 1학년 학생뿐만 아니라, 1학년 선생님, 1학년 학부모도 있었다. 이 세 집단의 공간에 대한 경험이나 생각을 듣고 싶었다. 지금까지의 과정을 바탕으로, 6학년 학생들이 직접 1학년 교실 공간에 관한 질문들을 만들고, 인터뷰 약속을 잡고, 인터뷰를 진행했다. 그리고 각 모둠에서 진행한 인터뷰 결과를 정리하여 발표했다.

결과를 정리하며 우리는 각 대상에 따라 공간에 관한 생각이나 관점이 다르다는 것을 발견하게 되었고, 어떻게 하면 이러한 차이를 좁혀나갈지에 대해 계속 고민하게 되었다.

3) 공간 분석

공간 분석 단계에서는 수업이 끝난 1학년 교실을 찾아가 교실의 크기를 측정하고 이를 도면에 기록했다. 이를 바탕으로 1/50의 교실 모형을 만들어 교실 공간에 대한 공간 감각을 익혀나갔다.



[그림 7] 공간 분석 수업 장면

4) 리서치 및 컨셉 도출

리서치 및 컨셉 도출 단계에서는 인사이트 투어나 국내외 다양한 학교 공간 사례를 분석하는 수업과 새로운 1학년 교실에 대한 이미지 그리기, 글쓰기를 통해 디자인의 방향을 설정하는 수업이 진행되었다.

사용자 분석과 공간 분석에서 알게 된 내용, 고민하게 된 내용을 바탕으로 다양한 학교 공간을 조사했다. 인사이트 투어를 통해 직접 찾아가 실제로 보고 만지고 체험하면서 우리 학교의 새로운 공간에 적용하면 어떻겠냐는 토의도 하였다. 또 국내 뿐만 아니라 다양한 해외 사례에서 새롭고 독특한 공간을 보면서, 각 공간의 특징과 장단점을 정리하였다. 다양한 사례를 접하면서 기존의 사각형의 교실을 벗어나 새로운 형태의 공간, 의미 있는 경험을 줄 수 있는 공간을 상상할 수 있었다.



[그림 8] 인사이트 투어 및 사례 조사 수업 장면

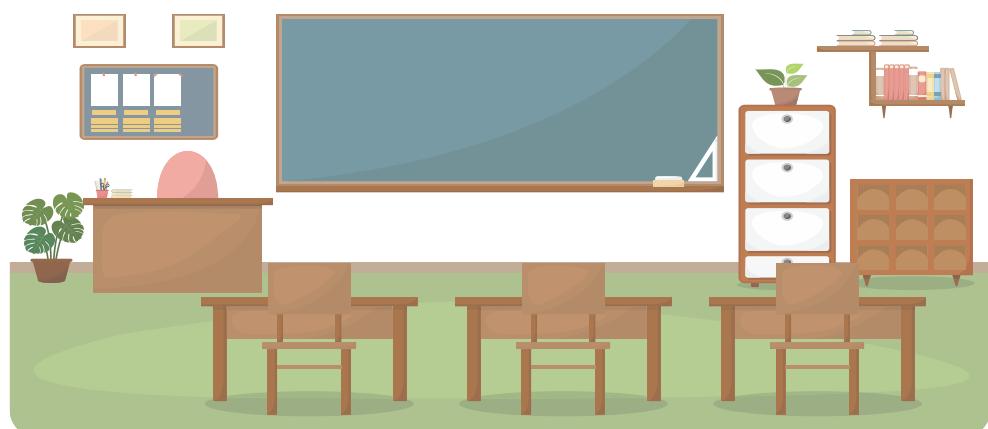


건축을 위한 조사: 학교공간혁신 사례 분석하기

사례 사진	사례의 특징	우리 학교에 이 사례를 적용한다면? (좋은 점, 문제점 등)
	제단식	<ul style="list-style-type: none"> • 학생 풍성성이 좋다. • 대화할 수 있다.
	친목이(벽)	+ 단원 분위 <ul style="list-style-type: none"> • 친목기벽을 만드나, 너무 딱딱한 소재가 아닌 박스나 패널처럼 흥미로운 벽으로 만드는 경우에 좋다.
	분위기	<ul style="list-style-type: none"> • 친목기벽을 만드나, 너무 딱딱한 소재가 아닌 박스나 패널처럼 흥미로운 벽으로 만드는 경우에 좋다.
	나무	
	앉는 곳	<ul style="list-style-type: none"> • 앉는 곳이 있어서 편하게 활동할 수 있다.
	분위기	<ul style="list-style-type: none"> • 깔끔하면서도 편안한 분위기를 터득하는데 힘들어도 되겠다.
	무대	<ul style="list-style-type: none"> • 앞쪽을 무대로 활동하거나 가능한 한 활동의 중심이 되어온다.
	제단식 관통식	
	소재	<ul style="list-style-type: none"> • 제단식인 벽보를 통틀어 총괄된 크기로 하는데 시원한 느낌을 준다.
	복도	<ul style="list-style-type: none"> • 그늘 지역인 복도가 아닌 폐쇄하고 불편한 공간에서 복도처럼 편하게 서식감이 준다.
	전등	
	색상	<ul style="list-style-type: none"> • 허전 어색함을 위해 조밀한 분위기나 색상을 조성한다.
	책장	<ul style="list-style-type: none"> • 학생이 있어서 책 보관을 할 수 있다. • 공간이 깔끔 흡족하다.
	공연	<ul style="list-style-type: none"> • 책을 읽을 때 동시에 보관할 수 있다. • 만화와 같은 책이 연출된다.
	분위기	<ul style="list-style-type: none"> • 조명이 너무 세거나 암울하거나 인색하고 조그만 분위기를 준다.
	무대	<ul style="list-style-type: none"> • 공간을 무대처럼 활용했다.
	사용함	<ul style="list-style-type: none"> • 우리 일상 공장을 사용함으로 활용한다.
	창문	<ul style="list-style-type: none"> • 창문을 열어서 도다른 책상에서 더 활용한다.
	공간	<ul style="list-style-type: none"> • 밝고 활발하게 꾸미려고 있다.

[그림 9] 학교 공간 혁신 사례 분석 활동지

새로운 공간에 대한 즐거운 상상과 기대감을 가지고 우리의 공간에 대한 이미지를 그리고 글을 쓰게 했다. 자신들이 느낀 사용자의 요구, 다양한 사례들을 바탕으로 학생들은 저마다 진지하게 자기 생각을 글과 그림으로 표현했다. 이것들을 선생님들이 모두 모았다. 학생들의 생각을 정리하기 위해 글을 읽고 선생님들끼리 회의도 진행했고, 분석을 위해 워드 클라우드라는 도구도 활용했다. 그리고 이를 바탕으로, 집 같은 교실, 자연을 담은 교실, 도서관 같은 교실, 놀이터 같은 교실이라는 4개의 컨셉을 도출했다.





[그림 9] 학생들이 쓴 글을 바탕으로 만든 워드 클라우드

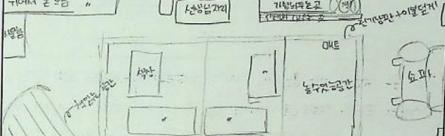
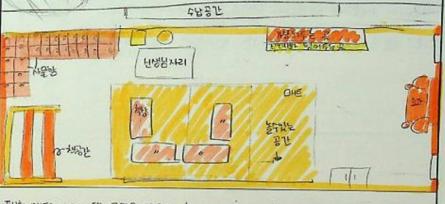
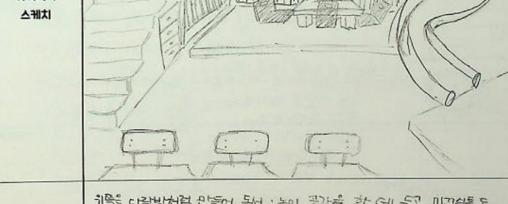
5) 디자인 및 평가

디자인 및 평가 단계에서는 크게 디자인, 프로토타입 제작, 러닝 페어, 디자인 개발 및 평가가 이루어졌다.

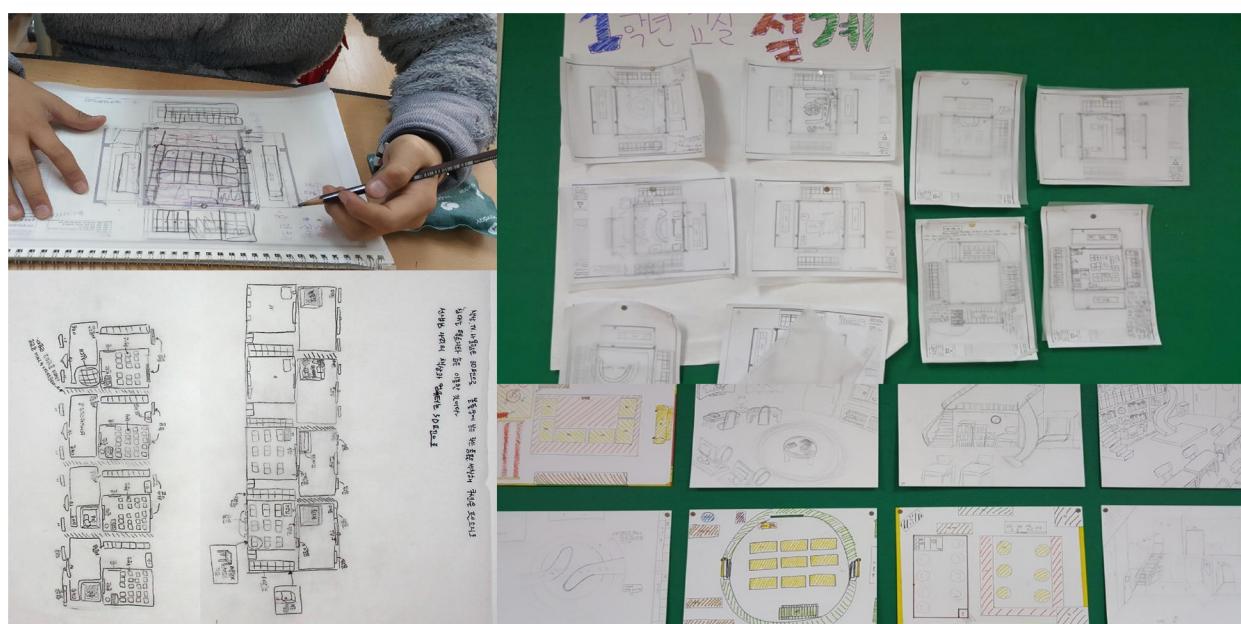
- 디자인

디자인 과정은 피드백의 연속이었다. 학생들이 질릴 정도로 피드백을 했던 것 같다. 선생님들도 많은 피드백을 주었지만, 특히 건축가인 퍼실리테이터의 피드백이 큰 도움이 되었다. 학생들은 우선 집, 자연, 도서관, 놀이터라는 4개의 컨셉을 가지고 디자인을 시작하였다. 저마다 자신이 원하는 컨셉을 선택하고, 그와 관련된 다양한 단어를 떠올렸다. 그리고 컨셉과 관련된 단어들을 조합하여 1차 디자인을 시작했다. 처음 디자인은 서툴렀다.

그래도 무언가 새로운 교실에 대한 방향성, 기존 교실에 대한 문제의식은 녹아있었다. 이를 발전 시켜줄 수 있는 피드백이 중요했다. 특정 내용을 지적하기보다는 그들의 생각이 발전될 수 있도록, 계속 되풀었다. 그리고 어떻게 표현할 수 있을지 함께 고민해주었다. 수많은 피드백을 통해 그림이나 도면으로 표현된 디자인들이 완성되었다.

건축을 위한 아이디어: 1학년 교실 디자인 아이디어 떠올리기				
컨셉	<input checked="" type="checkbox"/> 집	<input type="checkbox"/> 도서관	<input type="checkbox"/> 자연	<input checked="" type="checkbox"/> 풀이터
떠오르는 아이디어	요파, 무관, 평면 평면, 평면 청대, 수납 옷장, 창문, 그네, 미끄럼틀			
아이디어 스케치	 			
아이디어 설명	<p>평면한 대로로 놓을 수 있는 공간을 만들어 책 읽거나, 살피할 수 있는 공간을 만들어 책장을 만들었습니다. 책을 독서의 수납공간을 만들여 사용했습니다.</p> <p>요파도 설치해 책 같은 느낌을 준다. 책장을 설치해도 많고 모둠활동 등을 할 수 있습니다. 책장에 [음악] 이렇게 만들었어요. 한쪽에 앉을 칸들은 선다른 칸과 대체로 평행하게 만들었습니다. 그리고 책장, 날짜별로 수납하는 칸은 (HDC) 규격을 고정하여 넣어야지 잘지 않습니다.</p>			
아이디어 제목	마을은 아직 유휴유산			
건축을 위한 아이디어: 1학년 교실 디자인 아이디어 떠올리기				
컨셉	<input type="checkbox"/> 집	<input type="checkbox"/> 자연	<input checked="" type="checkbox"/> 도서관	<input checked="" type="checkbox"/> 풀이터
떠오르는 아이디어	책장 책 속에 다락방 미끄럼틀 해드 베란다 꽃坛 아기자기함 테이블 의사 만화함			
아이디어 스케치	 			
아이디어 설명	<p>기록을 다락방처럼 만들어 독서·놀이 공간을 한 쪽에 두고 미끄럼틀도 설치해독서 아이들의 심신함을 졸여줍니다.</p> <p>독서 공간을 만들었기 때문에 아이들의 책과 친화하지도록 합니다.</p> <p>수납 공간은 벽면으로 끝에 만들니다.</p> <p>의자 모서리 등 다채로운 색으로 활동하기 쉽게 만듭니다.</p> <p>미끄럼틀에서 내려오는 곳에 매트를 깔아 부상을 막는다.</p>			
아이디어 제목	독서 풀이 다락방			

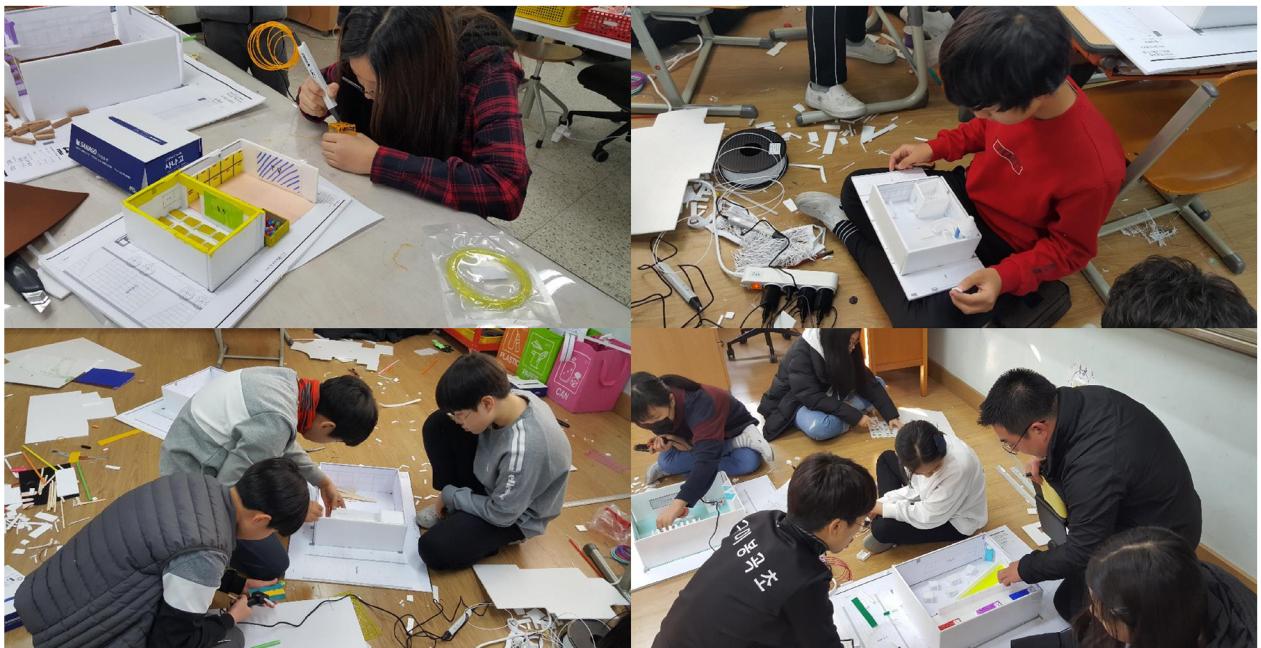
[그림 11] 디자인 활동지



[그림 12] 그림이나 도면으로 표현한 학생들의 디자인

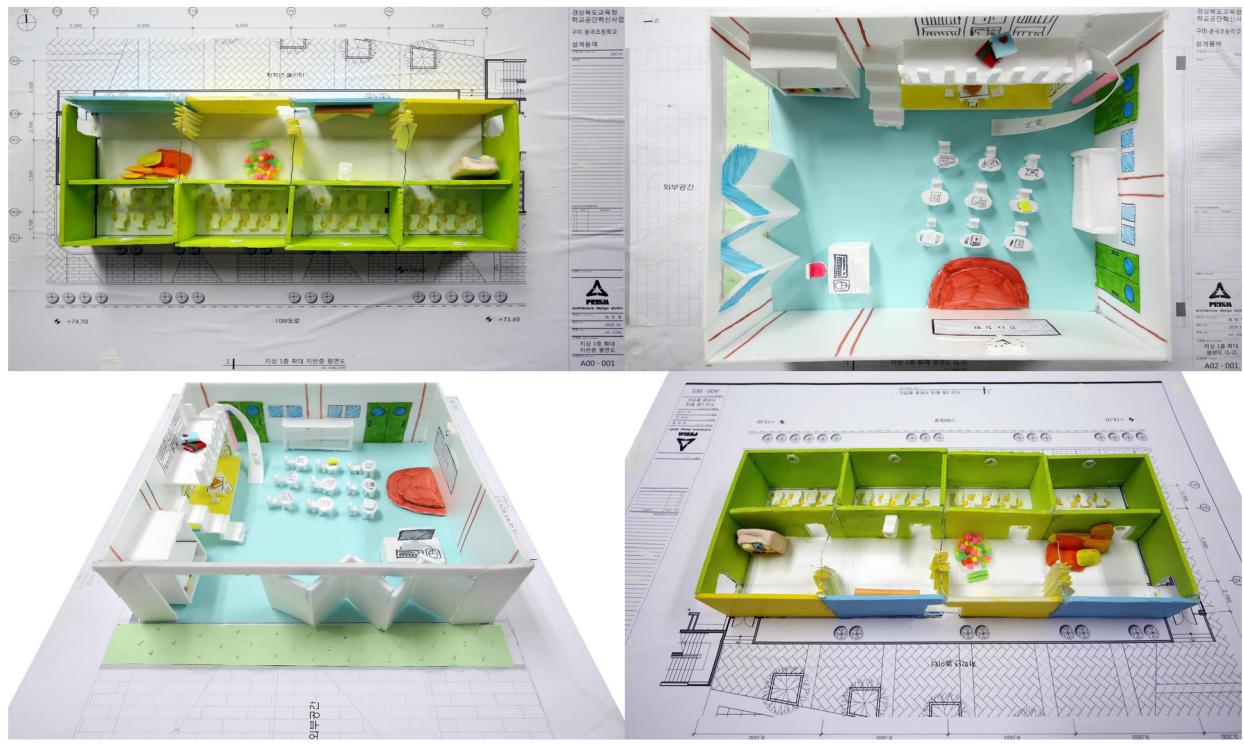
- 프로토타입 제작

여러 차례 피드백을 통한 디자인이 완성되고 이를 바탕으로 다음 단계인 프로토타입 제작에 들어갔다. 6학년 학생들은 이 무렵 정말로 어린이 건축가가 되어있었다. 자신들의 디자인을 실물로 보여주기 위해 그 어느 때 보다 진지했고, 제작 과정이 어려웠음에도 즐겁게 참여했다. 교실은 난장판이 되었지만, 학생들은 자신의 쉬는 시간, 점심시간까지도 활용하며 자신의 아이디어를 프로토타입으로 만들어갔다. 프로토타입으로 제작하면서 현실적인 어려움을 겪으면서, 기존의 아이디어를 조금씩 수정하고 디자인의 완성도를 높여갔다.



[그림 13] 프로토 타입 제작 과정





[그림 14] 학생들이 제작한 프로토 타입

- 러닝 페어, 디자인 디벨롭 및 평가

학생들의 프로토타입이 완성되고, 이를 러닝 페어를 통해 발표했다. 러닝 페어는 1학년 교실 앞 복도에서 진행하였다. 학생들의 디자인에 대한 1학년 학생들과 선생님들의 의견을 들어보고 싶었고, 실제 변화될 공간에서 진행하는 것이 의미 있을 것으로 판단해서였다. 러닝 페어에서는 다양한 의견을 들어봄과 동시에 마음에 드는 디자인에 투표하게 했다. 양적인 평가와 질적인 평가를 동시에 진행하려는 것이 의도였다. 평가 자체는 생각만큼 잘은 안 되었지만, 학교의 다양한 구성원들이 새로운 공간에 관한 관심을 가지고 러닝 페어를 참여해 준 것이 큰 의미가 있었다고 생각한다.

그리고 학교 구성원들의 의견을 읽어보니 우리가 미처 생각하지 못했던 부분도 있었다. 러닝 페어에서 나온 의견들을 모아 퍼실리테이터와 분석하여 피드백이 필요한 학생들에게 주었다. 그리고 나름대로 자신의 디자인을 한 번 더 발전시켜보게 하였다.



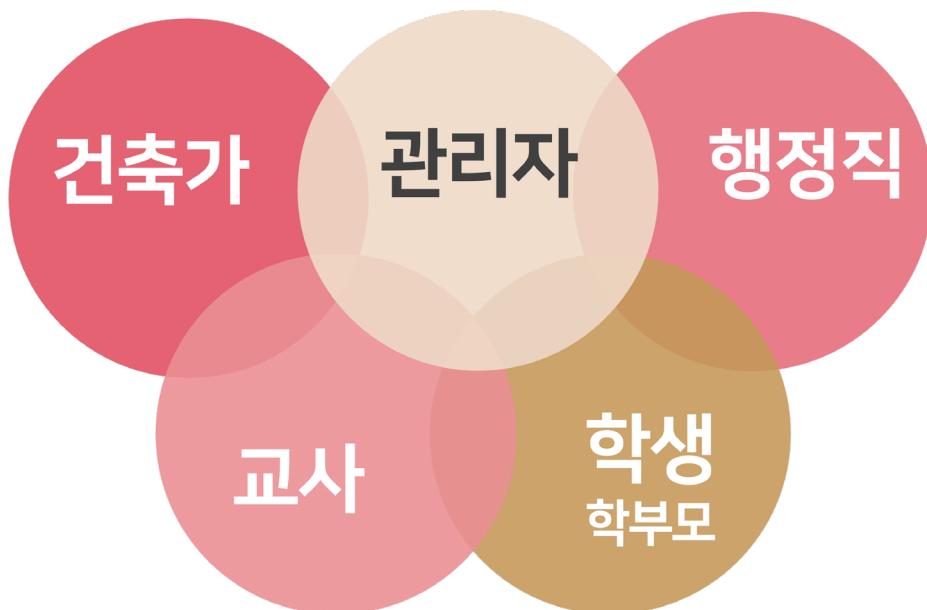
[그림 15] 러닝페어 장면

끝으로, 사용자 참여 디자인 과정은 수업 일부였기에 학생들이 스스로 배우고 느낀 것을 정리해 보게 하였다. 건축이라는 주제로 약 한 달 동안 수업을 하면서 자신이 어떻게 달라졌는지 또 어떤 생각을 하게 되었는지 각자 고민하고 그것을 나누었다. 사용자 참여 디자인을 통해 학생들은 학교에 더 큰 애정을 가지게 되었고, 변화된 새로운 공간에서 1학년 학생들이 즐거운 학교생활을 시작하길 소망했다. 이제는 어른들의 뜻이 남았다.



03 아이들이 디자인한 공간을, 어른들이 구현하다: 설계 및 시공

사용자 참여 디자인을 통해 학생들이 만들어 낸 디자인이 20개가 넘었다. 이를 분석하고 선택 및 종합하여 하나의 일관된 디자인을 만들어야 했다. 우리는 학교 구성원과 설계자가 함께 디자인을 만들어가는 방향을 선택했다. 선생님들로 이루어진 기존의 팀과 관리자, 행정직 등 학교 구성원 그리고 설계자 모여 설계와 관련된 회의를 했다.



[그림 16] 학교 공간 혁신 사업의 각 참여자

밤늦게까지 회의가 진행된 적도 있었지만, 디자인을 이렇게 저렇게 바꿔보고 다양한 대안들을 검토하는 것이 정말 즐거웠다. 내가 당시에 그렇게 할 수 있었던 까닭은 학생들이 참여한 이 프로젝트를 잘 마무리 하겠다는 책임감도 있었지만, 그냥 그 자체가 교사인 나에게 경험하지 못했던 새롭고 흥미로운 것이기 때문이었다. 하지만 다른 한편으로는 회의가 불편하기도 했다. 순조로울 것으로 예상했던 회의 과정은 나의 예상과는 달리 의견의 불일치가 많았다. 각자의 관점이 달랐기 때문이다. 그런 충돌상황이 싫어 회의 자체를 피하고 싶을 때도 있었다.

모두의 의견을 모으고 싶었지만, 나의 역량은 부족했고, 또 어쩔 수 없이 여러 대안 중 한 가지를 선택해야만 하는 상황도 만들어졌다. 하지만 관점을 달리하니, 의견의 불일치가 생기는 것은 각자의 역할에 최선을 다하고 있었기 때문이라는 생각이 들었다. (사실 그것을 뒤늦게 깨달았다) 다양한 의견들이 나오면서, 세부적인 디자인에서 문제점들이 발견되었고, 그것을 개선하기 위해서 디자인이 지속적으로 변경되었기 때문이다. 그러면서도 가장 핵심이 되는 아이디어에 대해서는 모두가 그것을 실현하기 위해 노력하고 있었다. 학교 공간 혁신 사업에 참여하는 대부분 사람은 아마 이 과정을 겪었거나 겪고 있을 것이라 생각한다.

그때는 몰랐지만, 사업의 진행 과정과 세부 내용을 조금 더 공유하고 소통했으면 좋았을 것이라는 생각이 든다. 다양한 참여자들의 의견 차이는 당연한데 그것을 피하려고 했던 것도 부끄럽다. 어찌 되었건 모두가 각자의 위치에서 최선을 다했기 때문에 학생들이 제안한 디자인을 바탕으로 새로운 1학년 교실 공간의 디자인이 완성되었다.



[그림 17] 구미봉곡초등학교 1학년 교실 디자인 설계

이후 45일 간의 공사가 진행되었다. 시공의 과정에서도 다양한 문제와 돌발상황들이 생겨났다. 그래도 학교의 구성원과 건축가, 시공 업체가 하나의 목표를 위해서 협력했다. 하나씩 만들어져 가는 교실 모습을 보면서 보람도 느끼고 기대감도 커졌다. 새로운 교실에서 1학년 학생들이 살아가는 모습이 떠오르기도 했다.



[그림 18] 회의 및 시공 과정

04 공간이 정말 교육을 바꿀 수 있을까: 평가

‘공간이 변화하면, 교육이 달라집니다.’라는 말은 학교 공간 혁신 사업의 모토이다. ‘감옥 같은 교실이 달라져야 한다.’라는 어느 건축가의 강연 내용처럼 실제로 많은 학교의 공간이 기존의 일관적인 모습에서 벗어나 새롭고 다양한 공간으로 변화하고 있다.



[그림 19] 서울 신길중학교, ‘2021 대한민국 공공건축상’ 최우수상

그렇다면 공간이 교육을, 학교를 바꿀 수 있을까? 이 질문에 대한 내 생각은 ‘반은 맞고, 반은 틀리다’이다. 최근 서울의 한 학교가 대한민국 공공건축상에서 최우수상을 받았다. 그렇다면 모든 학교는 그 학교의 디자인을 따라야 할까? 저런 형태의 학교 공간이 정답일까? 이 질문에 대한 답은 모두가 아니라고 할 것이다. 그 학교에는 저런 공간이 답일 수 있겠지만 다른 학교에는 아닐 가능성이 더 크다. 그 이유는 학교마다 처한 상황이나 학교 교육의 지향점이 다르기 때문일 것이다.

학교 공간 혁신 사업에 참여하면서 가장 크게 느낀 것은, 변화된 공간이 핵심이 아니라 그 공간을 만들기까지의 과정이 핵심이라는 것이다. 학교가 새로운 공간을 만들기 위해 내외부적으로 다양한 일을 해야 한다. 그 과정에서 필수적으로 학교가 나아가야 할 방향을 모색한다. 그 과정이 깊으면 깊을수록, 학교는 그리고 그 학교의 교육은 변화하리라 생각한다.

공간은 중요하다. 그러나 더 중요한 것은 그 공간에서 살아가는 사람들의 삶의 모습이다.

학교 공간 혁신이 의미 있게 이루어지기 위해서는, 학교 공간 자체보다는 학교 공간에서 살아가는 학생들과 교직원, 학교 공동체의 삶의 모습을 바라보면 좋겠다. 그리고 함께 변화될 미래상을 꿈꾸며 그것을 실현하게 할 도구로 공간을 활용하면 좋겠다.

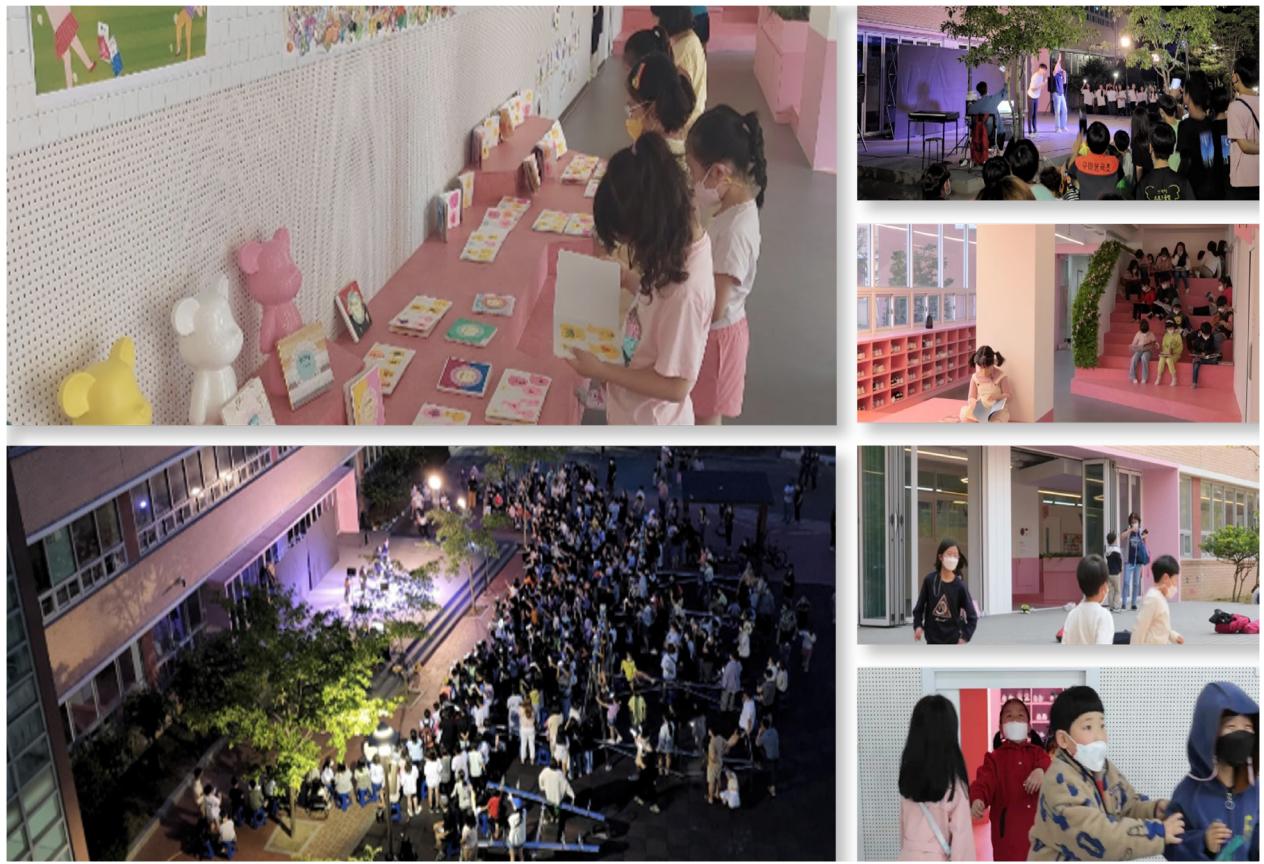
단순히 교실을 새롭고 아름답게 바꾸는 것은 적어도 나에게는 큰 의미가 없다. 무엇을 위해 공간의 변화를 만드는가? 그러한 변화를 모두가 공감하고 각자 조금씩 작은 변화를 만들어가는 것이 필요하지 않을까?



[그림 20] 구미봉곡초등학교 1학년 교실 준공 사진

나는 지금 구미봉곡초등학교를 떠나 있지만, 가끔 소식을 전해 들을 때면 가슴이 벅차오를 때가 있다. 학교에서 이루어지는 프로젝트 수업들, 동아리 활동이나 버스킹 공연 같은 이벤트나 행사를... 학교의 구성원은 달라지고 있지만, 변화된 공간 속에서 새롭고 다양한 시도들이 이루어지고 있다니 말이다.

그런 활동을 담아낼 공간을, 90여 명의 학생과 학교 구성원들 그 외 수많은 사람과 함께 만든 것이 평생 기억에 남을 것 같다. 그리고 학교라는 공간을 떠올리면 그런 즐겁고 행복한 기억들로 가득할 것만 같다. 끝으로 지금도 학교 현장에서 이러한 변화를 위해 노력하고 있을 많은 사람을 응원한다.



[그림 21] 구미봉곡초등학교 1학년 교실 공간 사용 모습



‘낡은 건물에 미래의 옷을 입은’ 낙운중학교 공간 혁신 사례

이동철 낙운중학교 교사

#시작하며

세계 또는 국내에서 유명한 건축물에는 이야기(스토리)가 있다. 건물의 외형부터 공간의 구조나 인테리어에 전체적인 이야기가 일관성 있게 스며들어가 있는 건축물을 보면 부럽기도 하고 내가 근무하는 학교 건물과 공간에는 그렇지 못한 것이 아쉽게 느껴졌다. 처음 근대학교가 만들어질 때부터 지금 현대에 만들어지고 있는 학교의 건물과 공간은 대부분이 네모이고 복도형이다. 복도형의 공간 배치는 과거 학생 수가 많고 공간이 좁을 때 효율적인(?) 수업과 감시와 통제가 필요했던 시기에 적합했을지 모르지만 급변하는 미래를 준비하기 위한 변혁적 영향과 융합적인 사고가 필요한 학생들에게는 적합하지 않는 공간이다. 낙운중학교의 공간 혁신 사업의 방향은 여기에서부터 시작했다.

먼저 45년 전에 지어진 건물에 어떤 이야기를 담을까를 생각하다가 현관이 세 개인 길쭉한 건물이라 각 현관마다의 특징 있는 공간 배치를 넣었다. 학교의 중앙 현관은 학문의 전당인 도서관이어야 한다는 생각으로, 1층 로비에는 미래로 가는 낙운중학교의 교육 방향을 볼 수 있는 전시공간으로, 2층으로 올라가는 계단부터는 도서관 서가를 배치하여 학생들이 가장 많이 움직이는 동선에 책을 쉽게 접할 수 있게 배치하였다. 서쪽 현관은 1층 창의융합실(구 과학실)과 2층 컴퓨터실, 크리에이터 방송실 등과 연결되는 공간이라 미래지향적이면서 생태환경 및 기후위기 대응 교육을 실시할 수 있는 생명이 살아있는 공간으로 배치하고 동쪽 현관은 학생 휴게실과 연결되며 안전하고 편안한 휴식공간을 배치했다. - 예산 부족으로 다 구현하지 못한 부분은 예산을 확보한 후 전체적인 이야기에 맞게 차근차근 구축할 계획이다.

낙운중학교 공간 혁신 사업의 공간별 구체적인 특징은 아래와 같다.

1. 도서관

학교 중앙에 도서관을 두었다. 중앙현관의 양쪽 1,2층에 서가를 배치하여 책을 쉽게 접할 수 있는 분위기를 조성하였고 연결된 2층 교실 한 칸에는 바다에 카펫을 깔아서 토론, 강연 동아리활동, 책 읽는 공간으로 활용할 수 있도록 하였다. 중학교에서 도서관이 매우 중요한 공간이라 할 수 있다. 학문의 가치와 철학이 도서관을 중심으로 양쪽의 모든 교실에 뻗어 가기를 희망해 본다.



가. 편복도형 교실의 탈피

일자형 편복도 교실 구조를 벗어나기 위해 복도의 벽을 허물고 통로로만 이용되던 중앙 계단 벽을 활용해 서가를 만들었다. 계단의 통로의 폭은 서가의 폭은 만큼 줄었지만 소방법에 저촉되지 않고 이동하기에 불편하지 않았다. 서가에는 과거와 현재와 미래가 공존한다. 공간혁신 사업 전에 볼품없이 전시되었던 의미 있는 소품들과 공간이 변화면서 사라질 뻔한 것들을 챙겨두어 서가에 책과 함께 두었다. 역사는 현재 사이에 끼어 두어야 그 의미를 잊거나 잊지 않을 수 있고 더욱 빛난다.

책 읽는 공간은 다양하다. 각자의 취향에 맞게 다양한 장소와 방법으로 자유롭게 책을 읽을 수 있는 환경을 제공한다. 눕거나 계단에 앉아서 그리고 빈 벽에서, 창문턱에서, 바닥에서, 편한 의자에서, 다양한 자세로 편하게 책을 읽는다.

나. 편하게 책을 보고 여러 활동을 할 수 있는 교실

복도를 개방하면서 생긴 기둥 서가를 활용해 학생자치 부서인 도서부에서 여러 가지 책읽기 이벤트를 진행하고 있다. 계단 공간은 다양하게 활용이 된다. 특히 도서관을 활용한 다양한 수업뿐만 아니라 강연이나 발표, 회의할 때 학생들에게 평등(공평)한 눈높이를 제공한다. 개방감 있는 커튼월은 학교 주변의 자연을 실내로 들여 책과 함께 감상할 수 있다. 바닥에 카펫을 깔아 신발을 벗고 생활할 수 있어 교실과 가까운 책 읽으며 쉬는 학생 휴게실이다.

2. 교실과 학생 휴게실 - 수업과 생활의 분리 혹은 융합

한국의 대부분 학교 교실은 수업과 생활이 섞여 있는 공간이다. 하루 8시간 이상을 보내는 학교에서 쉬는 시간, 점심시간, 자율 시간 등 학생들이 편하게 쉬거나 개인 생활이 진행되는 공간과 대부분의 시간을 보내는 수업 공간이 자신이 속한 교실이다. 수업과 생활이 완벽하게 분리될 수는 없지만 학문을 처음 접하고 알아가는 중학교 시기에는 수업의 집중력을 높이고 생활의 편리함을 주는 공간의 분리가 필요하다고 생각했다.

가. 가, 나, 다 교실

낙운중학교는 농촌 소규모학교라 한 반의 규모를 12~16명이 적정하다고 판단했다. 그래서 사물함을 복도에 빼고 기존 교실을 줄이고 복도를 넓혔다. 교실에서는 수업에 필요한 것만 두도록 하였다. 폭이 줄어들자 칠판 쪽 방향으로 집중력이 높아진 효과가 생겼다. 복도 쪽 벽에는 유리 칠판을 넓게 설치해 판서가 많은 수업(특히 수학)과 학생 발표 수업을 용이하게 했다. 복도 쪽에는 책상을 만들고 콘센트를 많이 배치하여 노트북이나 태블릿 PC 활용 수업을 편하게 할 수 있게 했다.



뒷벽은 게시물을 붙이지 않고 모둠 발표 때 여러 모둠이 발표 준비를 한꺼번에 할 수 있는 스크린 벽으로 쓸 계획이다. 모든 교실에 미래지향적인 수업을 진행할 수 있도록 전자칠판을 설치하였다. 앞뒷문은 철문으로 제작하여 학급 게시물 등을 자석으로 쉽게 부착할 수 있게 했다. 교실 내부의 색상은 미술전공자(공간혁신 퍼실리테이터)의 도움을 받아 각 학년마다 다른 색을 사용했으며 수업을 진행할 때 집중력을 향상시키고 편안함을 느낄 수 있는 색을 선택하였다. 교실은 학년 패찰을 달지 않고 '가, 나, 다'라는 이름을 붙여 학년이 바뀔 때마다 학생들이 교실을 선택하게 했다.

나. 복도 휴게실 및 학생 휴게실

수업과 생활을 분리하면서 다양한 학생 생활공간을 마련하였다. 교실을 나가면 복도 휴게실이 있고 오른쪽으로는 메인 학생 휴게실이 연결되고 왼쪽으로는 도서관 휴게실이 연결된다.

그리고 1층 중앙에는 먹는 휴게실(급식실과 요리 실습실)인 '나우식당'이 있고 야외 휴게실(광장)과 계단 휴게실이 연결되어 있다. (메인 학생휴게실을 제외하고 다른 공간들은 휴게 공간만으로 사용되는 것은 아니고 다목적으로 사용되는 공간이다.)



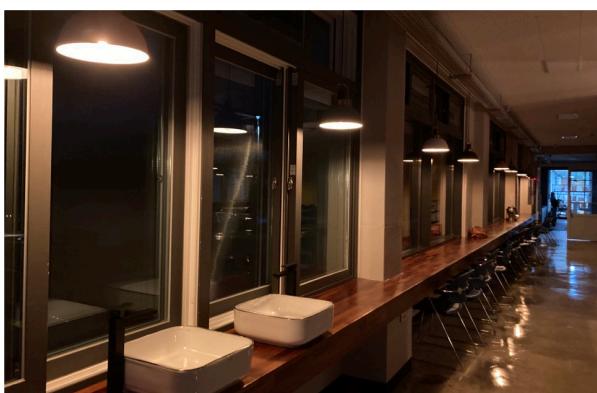
복도 휴게실에는 사물함과 소파와 창문턱을 활용해서 쉽고 편하게 잠깐 앉을 수 있는 벤치를 비치했다. 각 교실에서의 생활보다 각 반이 연결된 복도와 휴게실의 생활을 통해 선후배간의 만남이 많아져 관계 교육도 자연스럽게 이루어지도록 하였다. 사물함을 복도에 두면서 자기 물건을 잘 정리하는 습관을 권장하고 지원할 수도 있다.

3. 다목적 교실(특별 활동 공간)

대부분의 학교는 예체능 교과 등의 특별실이 있는데 작은 학교의 경우 예체능 수업 시수가 적어서 공간 활용도가 낮다. 융합수업과 특별실 활용 수업을 할 수 있는 다목적 공간을 두어 활용 빈도를 높이고 특정 교과의 교실이 아닌 다양한 수업 방법에 따른 교과수업이 가능하게 하여 미래교육과정을 실천할 수 있다. 학생자치회의 다양한 부서활동을 지원하는 공간으로도 활용된다. 교과 교실의 한계를 넘어 모든 공간을 모든 과목이 공유하며 사용하고 학생자치회와 학부모회의 활동 공간까지 사용하게 되면서 공간의 활용도가 높아졌다.

가. 급식실(요리실습실, 매점-학생자치회)

본교의 급식실은 학교에서는 없어서는 안 될 다목적 공간으로 다양하게 사용할 수 있도록 설계한 공간이다. 급식실은 점심시간만이 아닌 휴식 시간에는 학생들이 스스로 운영하는 매점이 있는 카페 공간이 있고, 요리와 관련된 다양한 융합수업이 진행되는 교실로 운영되고 있으며, 요리 방과후 수업이나, 요리 동아리 활동 공간으로 사용되고 있다. 시험 기간에는 스터디카페로 이용되는 다목적 공간이면서 먹으면서 쉴 수 있는 학생 휴게실이 된다. 또한 풀딩 도어를 열고 나오면 우천통로에 야외 복도 역할을 하는 나무 데크가 깔린 야외 카페로도 연결이 된다. 데크 너머엔 텃밭정원과 피자화덕이 있는 야외 부엌이 있어 기후위기 생태전환 교육의 장이기도 하다.



나. 음악실(다목적실)

교실 두 칸을 연결하고 0.5실에 폴딩 도어를 달아 밴드 연습실로 만들어 평소에는 음악 교과수업과 동아리 활동에 쓰이고 축제 등의 큰 행사가 있을 경우 공연장으로 넓게 사용할 수 있는 공간이다. 내부와 복도, 벽에 다양한 악기를 진열하여 쉬는 시간에도 악기 연습을 자유롭게 할 수 있는 음악 도서관이다.



다. 창의융합실

복도와 합쳐진 넓은 과학실을 모둠별, 개인별 공작 및 실험이 가능한 공간으로 만들어 과학뿐만 아니라 수학, 기술과정 등의 교과목이 다목적으로 사용할 수 있다. 과학, 수학, 공예, 메이커 등과 관련된 동아리 활동이 가능한 공간이다. 특히 다양한 메이커 교육을 활용할 수 있는 기자재를 확충하여 배치하고 학생들이 편리하게 사용할 수 있도록 진열했다. 고가의 장비들을 특정 과목에서만 활용하지 않고 모든 과목에 활용할 수 있는 계기가 된다. 그리고 다양한 수업 부자재를 복도에 모아서 보관하여 학용품이나 실습 재료들을 중복되지 않게 정리했다.

라. 동아리실

복도와 연결된 넓은 교실에 유리벽을 설치하여 댄스, 탭댄스, 풍물 등의 특기적성 및 자율동아리 활동에 쓰이는 공간이다. 탁구, 매트 운동 등의 실내 체육 활동도 가능하고 런닝 머신, 인 바디 등의 기구를 두어 학생들이 편하게 체력을 키우는 다목적 공간이다.

마. 미술실(학부모회 카페)

학교 창고로 쓰던 별도 건물에 학생, 학부모, 교직원이 힘을 모아 학생휴게실로 마련한 공간이었으나 공간혁신 사업 교실 재배치로 작품 활동이 많은 미술실로 사용한다. 미술 수업 시수가 작아 사용하지 않을 때는 상담실과 학부모 회의실로 이용되며 방과후에는 학부모 동아리 활동 공간으로도 사용하고 있다.

바. 컴퓨터실 및 크리에이터 방송실

복도와 연결된 큰 교실을 반으로 분리하여 컴퓨터실과 크리에이터 방송실을 두었다. 컴퓨터실은 컴퓨터를 벽면에 대자로 배치하여 교사가 학생 활동을 한 눈에 확인하고 부족한 학생을 지원할 수 있다. 영상 장비가 구비되어 있는 크리에이터 방송실은 다양한 개인 방송을 할 수 있는 미디어 제작실을 두어 미래지향적 수업 공간으로 활용한다.



4. 학생 활동 지원실 - 교무 행정실(교장실)

교무실과 행정실의 소통, 교사들의 다양한 연구 활동과 휴식 공간을 제공한다.

가. 교장실

학교 중앙 현관과 연결되게 배치하여 외부 손님을 환대하며 맞이하는 분위기를 만들고 투명한 유리로 벽을 배치하여 항상 열려 있는 행정의 이미지를 닮았다. 중앙 현관에는 학교의 역사와 앞으로의 방향이 설명된 전시 시설이 있다.

나. 교무행정실

교사들의 다양한 연구 활동이 보장된 개인 공간과 주1회 민주적인 소통과 협력을 위한 전체 회의 공간 마련했다. 탕비 시설이 결비된 카페와 편하게 쉬며 생각할 수 있는 휴게실을 두어 교직원의 복지 및 학생 활동 지원을 위한 공간을 마련했다. 교무실 안에 행정실을 두어 교무실과 행정실의 소통을 강조한 공간 배치가 혁신적이라고 할 수 있다.

5. 야외 공간

미래교육에 필요한 기후위기 생태전환 관련 수업과 함께 실내에서 생활뿐만 아니라 자연과 함께 하는 야외 활동이 편리한 공간을 마련했다.

가. 나우 광장

ㄣ자의 계단형 데크와 잔디가 있는 야외 광장이며 교과 야외 수업, 공연 등은 물론 흔들 그네와 야외 테이블 등을 두어 학생들의 야외 휴식을 겸할 수 있는 다목적 공간이다.



나. 텃밭

감자, 고구마, 배추, 무 등의 식물을 직접 재배하며 여러 과목을 융합한 수업을 통해 자신의 건강한 먹거리를 만들어 먹으며 고민하고 생각할 수 있는 융합 수업 공간을 마련했다.

다. 야외 카페

실내 나우식당(급식소)과 풀딩 도어로 연결되어 날씨가 좋은 날에는 문을 활짝 열어 자연과 함께 밥을 먹는 경험을 하고 평소에는 학생들의 야외 휴식 공간으로 사용된다. 방과후 수업의 장소로도 활용이 되며 특히 야외 데크에 여러 가지 테이블을 설치해 두어 급식 시간에는 서로 먼저 자리를 차지하려는 공간이 되었다.

라. 메이커실(AI, 목공)

3D프린터, 각인기, 조각기, 드론 등이 구비된 AI 메이커실은 과학실과 연결되어 수업 활용도를 높이고 면지가 많이 나는 테이블쏘, 드릴링머신, 목선반, 유압대패, 각도 절단기, 전동 드릴 등 다양한 기자재가 구비되어 있는 목공 메이커실은 따로 두어 학생들이 생각한 것을 직접 만들어 보고 표현할 수 있도록 했다.

마. 남쪽 교실문 설치 및 커튼월(남쪽 통창)

복도가 아닌 야외로 바로 나갈 수 있는 문을 1층 각 공간에 두었다.

창의융합실은 야외 텃밭과 AI메이커실로 연결되고 나우식당은 야외 카페와 텃밭으로 연결된다.

교무실과 동아리실은 나우 광장으로 연결이 되어 학생들은 실내외 활동을 연결하여 진행할 수 있고 교사는 학생 활동을 유심히 관찰할 수 있어 사고에 빨리 대처할 수 있다. 도서관과 2층 계단 흘에는 커튼월을 설치하고 남쪽으로 난 창문을 유리 통창으로 만들어 학교 주변의 빼어난 자연을 쉽게 관찰할 수 있게 했다.

날씨가 나빠 실내 활동만 할 때에도 기후위기 생태전화 교육의 일환으로 학생들이 자연을 많이 접하고 느낄 수 있게 했다.



6. 기타

가. 학교의 역사를 다시 활용하다.

공간혁신 전의 낙운중학교는 과거의 역사를 그대로 간직한 공간이었다. 특히 빼곡거리는 나무 바닥의 교실과 복도는 압권이었다. 그러나 그 나무 바닥은 이 학교를 거쳐간 많은 사람들의 이야기가 담긴 소중한 것이다. 그래서 나왕으로 된 나무 바닥재를 폐기시키지 않고 그 재료들을 활용해 학생들과 함께 공간을 구성하는 데 사용했다. 도서관 뒷벽을 만들기도 하고 1층 전시실의 뒷배경으로 사용했다. 학생자치회 매점인 나우 25의 판매대에도 활용하고 목공 메이커실 문에도 활용되었다. 향토 문화재나 과거에 사용했던 공중전화기도 버리지 않고 도서관 서가에 두어서 인테리어는 물론 과거의 역사를 쉽게 접할 수 있게 하였다.

나. 공평한 시선이 머무는 공간

다목적으로 활용되는 음악실과 도서실에는 계단형 의자가 있다. 계단형 의자는 공평한 시선으로 발표자나 무대에 집중할 수 있게 한다. 성장의 속도가 다른 학생들이 어느 자리에 앉던 앞 사람에게 가리지 않고 긴 시간동안 편안한 시선으로 활동을 할 수 있다.

다. 학생들의 솜씨로 만들어진 가구 비치

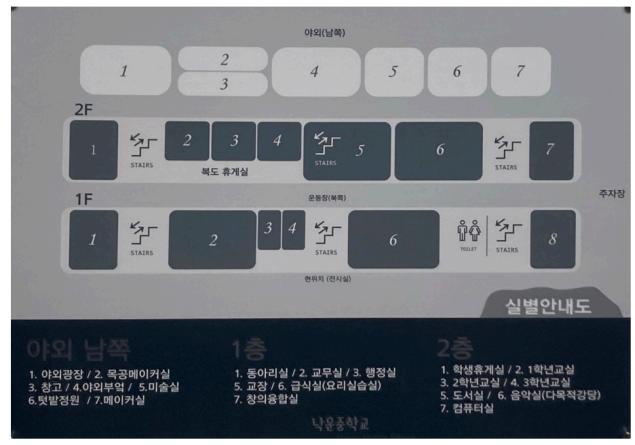
중학교 이상부터는 초등학생과 달리 체험을 넘어 ‘제대로 배우기’가 중요하다. 자유학기제 주제선택 수업에서 외부 전부가의 도움을 받아 음악실(다목적 공연장)에 계단식 관람석을 만들어서 사용하고 있다. 학생들의 빼뚤빼뚤한 솜씨지만 사용하는 데는 아무 문제가 없고 자신이 만든 작품을 모두가 사용한다는 자부심이 생겨 그 공간에 애착을 가지게 된다. 아무리 좋은 공간이라도 학생들을 포함한 학교의 구성원들이 잘 사용하지 않으면 소용이 없다. 복도 휴게실에도 2학기 오리엔테이션을 겸한 진로체험 활동 목공 수업에서 만든 수납형 벤치를 두어 청소도구를 보관함과 동시에 잠깐의 휴식이나 친구들과 대화할 때 유용하게 사용되고 있다. 학생 휴게실인 나우 충전소에는 진로체험 활동 목공 수업에서 학생들이 직접 디자인하고 만든 집모양의 아지트가 있다. 그곳에서 보드게임, 친구들과의 대화, 폰 게임 등 하며 편안한 휴식을 취하고 있는 학생들을 자주 볼 수 있다.



라. 학교의 역사를 다시 활용하다.

나우충전소와 도서관 등에는 움직임이 가능한 가구들이 배치되어 있다.

계절이나 학기 또는 학년이 바뀔 때마다 자신들의 생각으로 가구를 재배치하여 학생들이 필요한 공간들을 스스로 만들어가면서 공간에 대한 이해가 높아지고 학생들이 활용하기 편한 공간으로 재탄생하게 된다.



#마무리하며

공간혁신사업 마무리되고 많은 학교에서 견학을 오고 있다. 공간을 둘러본 분들의 소감은 다양하다. 가장 많이 나오는 이야기가 ‘학교 같지 않다.’, ‘이 공간에서 생활하는 학생과 선생님들은 행복하겠다.’이다. 맞다. 기존의 학교라는 이미지를 벗어나기 위해 과거의 공간에 이야기를 담아 새로운 공간으로 재탄생시켰다. 특히 감시와 통제의 상징인 편복도형의 이미지를 벗기 위해 벽을 허물고 기존 벽에 새로운 문을 열고 창문을 외부로 연결된 문으로 만들었다. 나만의 수업이 이루어지는 폐쇄된 공간에서 누구나 사용 가능하며 서로 소통하고 협력하는 열려 있는 수업 공간으로 만들어졌다. 그리고 24시간 중 가장 많은 시간을 생활하고 있는 학생들에게 최고의 안전하고 편안한 공간을 마련하기 위해 고민하고 상상하고 표현했다.

공간혁신사업이나 그린스마트미래학교 사업에서 인테리어는 학생들에게 공간의 익숙함이나 편안함을 주는 매우 중요한 요소이기나 하나 첫 번째는 아니다. 가장 우선 되어야 할 것은 교실이나 공간이 학교 교육활동의 중심인 수업에 어떻게 활용되며 어떤 도움을 주는 곳인지 고려해 보는 것이다. 급변하는 미래사회에 학생들의 변혁적 역량의 성장을 위해 미래지향적인 수업과 어우러지는 교실과 공간을 구성할 필요가 있다. 그리고 오랜 시간을 보내게 되는 학교라는 공간에서 안전하고 편안함을 느껴 학교가 학생들에게 많은 기회를 주고 응원하며 기다려주는 곳임을 느끼게 하는 것도 매우 중요하다.

이런 공간을 마련하는 것이 쉽지는 않았다. 처음에는 서로의 익숙한 공간에 대한 상상을 내려놓지 못해 마찰이 많았다. 모든 구성원들이 자신의 고정관념을 고집했다면 이 사업은 이 정도로 멎지게 진행되지 않았을 것이다. 1년 6개월 동안의 참여자 설계 과정에서 나의 생각을 내려놓고 모두를 위한 미래의 공간으로 마음을 내어 준 낙운중학교 구성원의 집단지성으로 지금의 ‘낡은 건물에 미래의 옷을 입은’ 낙운중학교를 멎지게 뽐낼 수 있게 되었다.

학생이 참여하여 만든 도담관

–학교공간혁신사업 사례–

손복권 군위고등학교 교감

1. 처음

내용은 형식을 담보하며, 형식은 내용을 규정한다. 공간은 사고를 제한하기도 확장하기도 한다. 공간은 힘을 가지고 있다. 그러기에 닭장에서는 독수리가 자랄 수 없다. 가로로 길게 늘어진 복도는 행동의 패턴을 단선적으로 제약한다. 복도를 따라 동일한 크기로 칸을 짓고 구획하여 빼빼하게 배치한 교실은 테일러 시스템이 강조하는 규격화, 획일화와 닮아 있다. 규격화 획일화는 근대산업의 초기 하향식 관리와 통제를 통해 상품의 대량생산이란 목적을 실현시키기 위한 효율성이 근저에 내재되어 있다.

21세기는 20세기 초의 삶의 방식과 많이 달라졌다. 21세기는 상품 생산에서 구매자 또는 사용자의 요구가 중요시되고 있다. 삶의 태도에 있어 개성의 존중 및 발현, 다양성과 민주성이 강조되는 것도 위와 맥을 같이한다. 학교 현장 역시 학생의 요구와 그들 개개인의 창발성 실현 및 주체성과 자주성 그리고 민주성이 강조되는 것은 당연하다.

군위고등학교는 고교학점제 연구학교이다. 고교 학점제는 학생들이 원하는 진로에 맞추어 다양한 과목을 선택 이수하고 기준치 이상 학점이 누적될 경우 졸업을 인정하는 제도이다. 이 제도의 취지는 학생 개개인의 흥미와 적성을 탐색 및 개발하고 드러내어 선택적 교육과정을 통해 학생들의 가능성을 키우고 실현시키는 것이리라. 그렇기에 닭장 같은 공간을 독수리를 품을 수 있는 공간으로 바꾸어나가는 것은 매우 중요하다.

2. 우리 학교 공간(밖)

가. 연혁

군위고등학교는 1953년 군위농업고등학교로 개교하여 1973년 군위고등학교로 교명을 변경하였다. 1978년 군위여자고등학교를 분리시켰다가 2009년 다시 군위고(남고)와 군위여고를 통합하였다. 그리고 2011년 군위중학교까지 통합하면서 지금의 군위중·고등학교에 이르고 있다.

학교는 오가지산(333m) 좌측 자락 끝의 완만한 경사지를 따라 남향으로 창을 내어 자리 잡고 있어서, 남쪽으로 군위읍을 조망할 수 있게 배치되어 있다.

나. 우리 학교 공간

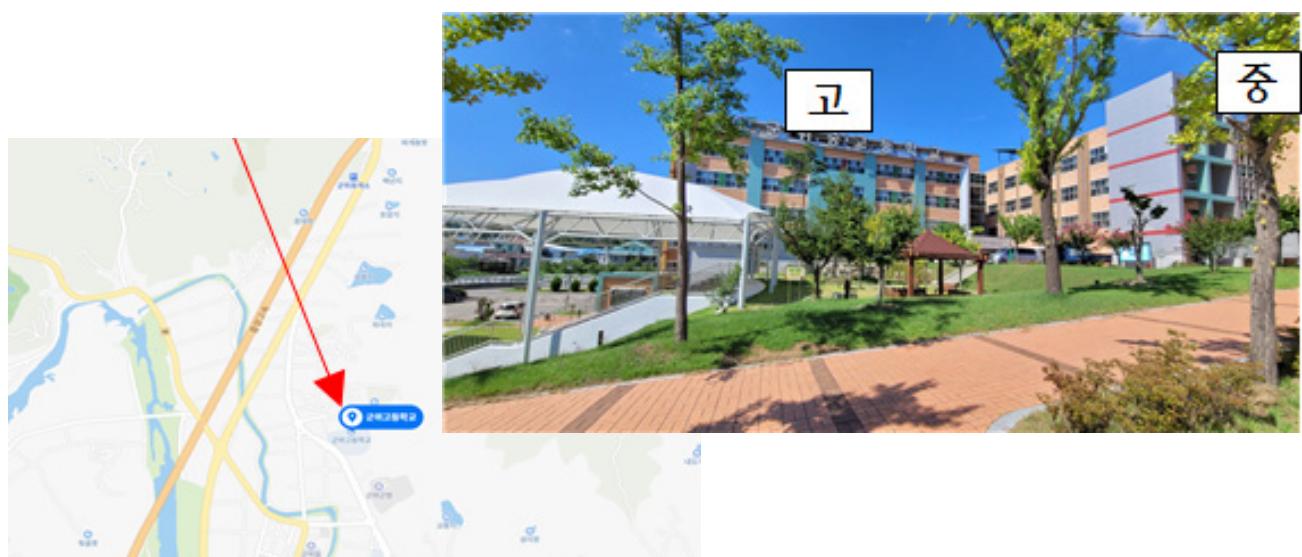
- 경사지를 살리다.

고등학교 본관 건물은 경사지를 훼손시키지 않으면서 배치되어 있어 공간의 입체감 및 역동성을 느낄 수 있다. 본관 앞에 노천 공연장이 자리잡고 있는데, 관람석 역시 경사지를 따라 배치되어 있다. 노천 공연장은 좌측 본관 건물과 우측의 진입로 측 둔덕으로 쌓여 있어, 마치 새의 둉지처럼 자리잡고 있어, 그 자체로 아늑하게 느껴진다.



- 공용의 공간으로 이어진

고등학교와 중학교는 각각의 공간적 독립성을 가지면서 동시에 1층에 바람 구멍을 내어 마치 다리 위에 지은 듯한 공용의 공간을 통해 이어져 있다. 공용의 공간은 몇 개의 특별교실 및 방송실, 교장실, 행정실 등으로 구성되어 있다. 공용공간은 중고 병설학교의 업무 연계와 조정의 가교로서의 공간적 특징을 가지고 있다. 또한 군위고등학교 학생의 70% 이상을 차지하는 군위지역 고등학생들과 군위중학생들과의 유대감을 돋독히 하는데 영향을 줄 수 있는 특징을 가지고 있기도 하다. 공간은 연결되어 사람을 연결시키고 연결된 사람으로 인해 그 사회의 온기는 올라간다.



- 바람길로 이어진

공용공간의 아래는 바람길을 내어, 본관 앞 공간과 본관 뒤의 공간은 서로 연결되어 있다. 본관 뒤의 공간은 마치 옛 한옥의 뒤틀처럼 그 자체의 편안함과 아늑함을 제공하여 수렴적 공간의 안온함을 만든다. 또한 본관 뒤의 공간은 바람길을 통해 본관 앞으로 나아가는 역동적이고 개방적이며 확산적인 열린 사고를 자극한다.



공간은 폐쇄성과 개방성을 함께 가져야 한다. 공간의 폐쇄성은 내면적 사고로의 깊이를 자극하며, 공간의 개방성은 사고의 넓이를 자극한다. 공간은 그 공간을 이용하는 이의 사고를 깊고 넓게 자극하여 사고의 입체성과 역동성을 활성화시킨다. 공용공간의 아래는 바람길을 내어, 본관 앞 공간과 본관 뒤의 공간은 서로 연결되어 있다. 본관 뒤의 공간은 마치 옛 한옥의 뒤틀처럼 그 자체의 편안함과 아늑함을 제공하여 수렴적 공간의 안온함을 만든다. 또한 본관 뒤의 공간은 바람길을 통해 본관 앞으로 나아가는 역동적이고 개방적이며 확산적인 열린 사고를 자극한다.

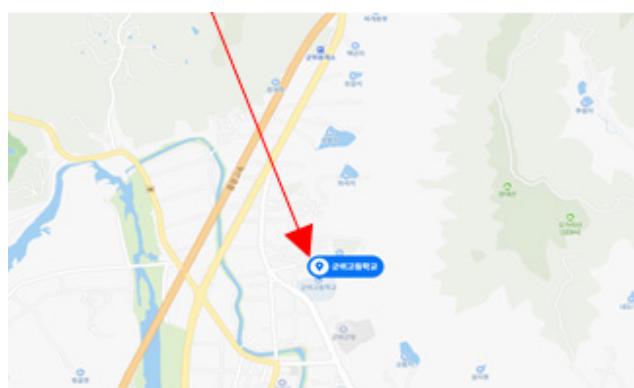
공간은 폐쇄성과 개방성을 함께 가져야 한다. 공간의 폐쇄성은 내면적 사고로의 깊이를 자극하며, 공간의 개방성은 사고의 넓이를 자극한다. 공간은 그 공간을 이용하는 이의 사고를 깊고 넓게 자극하여 사고의 입체성과 역동성을 활성화시킨다. 입체성과 역동성을 활성화시킨다.

3. 우리 학교 공간을 계획하다.

가. 학교공간혁신사업의 진행

- 학교공간혁신사업을 통해 안을 바꾸다.

2020년 학교공간혁신 사업을 통해 학교 안의 공간을 사용자인 교사와 학생 특히 학생들의 아이디어를 녹여 반영하였다. 학생들의 사고를 자극하고 이들을 통해 나온 창의적 아이디어를 학교 공간 안에 녹여 냄으로 학생들은 공간의 설계 및 제작 그리고 결과에 대한 전 과정에 참여하였다. 공간과 사용자는 더 이상 상대를 억압하거나 분리시키지 않으며 함께 유기적인 관계를 형성하게 되었다. 학생들은 자신들이 만든 공간에서 더욱 자유롭고 창의적이며 즐거웠고 그 공간은 학생들에게 자유의 공간이자 놀이터이며 포근한 휴식처가 되었고 만남의 공간이 되었다.



나. 학생참여 학교공간혁신사업

- 학교공간혁신사업의 추진 배경

2020년 학교공간혁신사업은 2가지 추진배경을 가지고 있다.

첫째, 미래교육과정에 대한 준비로 유연한 공간에 대한 필요이다. 미래사회, 미래교육 대응을 위한 교육혁신, 공간혁신을 통해 개인과 사회의 발전을 도모하는 새로운 교육에 대한 담론이 진행되었다. 이에 따라 학교 사용자가 중심이 되어 다양한 학습 방법을 지원하는 학습 공간 조성이 필요하게 되었다.

둘째, 공간 재구조화와 관련된 시설사업에 대한 통합 추진 확대의 필요이다. 경상북도교육청 미래 학교 공간 조성을 위한 2019년 공간 재구조화 사업을 공간혁신사업과 통합·연계하여 시너지 효과의 창출 및 사용자(학부모, 교직원, 학생) 만족도를 제고하고 수업과 학교생활에 집중할 수 있는 여건 조성이 필요하게 되었다.

- 학교공간혁신사업 전체 추진 일정

구 분	기 간	내 용
계획	2019. 6. ~ 9.	사업 공모, 관련자 워크숍, 촉진자 선정, 사업 일정 수립, 예산 수령 등
사용자 참여 설계	2019. 10.	촉진자 협의, 학생·학부모 의견 수렴, 교직원 워크숍, 학생 디자인 공모전, 참여 수업, 사용자 참여 발표회, 중간보고회 등
설계	2019. 11. ~ 12.	설계자 선정, 참여설계팀 협의, 설계 실시, 사용자참여설계 최종보고회 등
공사 입찰 및 준비	2020. 1.	공사 입찰, 준비
시설 공사	2020. 2. ~ 3.	시설 공사, 준공 검사 등
물품 계획	2020. 4. ~ 5.	디자인 계획, 필요 물품 계획 수립 등
디자인 공사	2020. 6. ~ 7.	물품(기자재 및 교구) 배치, 디자인·조명 공사 등
예비 사용	2020. 8. ~ 10.	공간혁신 장소 예비 사용, 만족도 조사
사후 관리	2020. 11.	사후평가회, 결과보고서 점검, 미비점 보완
최종 완공	2020. 12.	최종 완공 및 사업 정산

- 학교공간혁신사업의 추진 목적

미래 사회 주역인 학생이 주도적으로 참여하는 교육활동을 통해 다양하고 유연한 학습방법을 지원하는 학습 공간 조성을 통해 3가지의 구체적 목적을 실현하고자 한다.

첫째, 학생중심의 협동학습, 창의적 융·복합 교육 등 미래 혁신교육에 필요한 다양하고 유연한 공간을 조성한다.

둘째, 학교사용자의 주도적 참여설계를 통해 민주적 의사결정 및 의사소통 능력 향상 등 교육과정과 연계한 민주시민의 역량을 강화한다.

셋째, 학교공간을 지역사회에 개방하고 공유함으로써 지역 사회의 문화형성 및 삶의 중심공간으로서의 자치공동체 실현에 기여한다.

- 학교공간혁신사업의 추진 방향

안전하고 쾌적한 기준을 적용하고 감성과 창의성 등 미래 인재 양성에 필요한 교수 학습적 배려, 급변하는 기술 등을 학교공간에 적극 반영하도록 하는 원칙 아래 다음과 같은 4가지를 추진 방향으로 하였다.

첫째, 교육과정과 연계하여 사용자인 학생과 교사가 주도적으로 참여한다.

둘째, 학습과 놀이, 휴식 간 조화를 이룬 다양한 공감형 공간을 조성한다.

셋째, 교육과 건축 등 전문 분야 간 협업과 융합을 추진한다.

넷째, 학교공간의 재구조화와 시민성 함양을 동시에 추구한다.

- 학교공간혁신 촉진자(퍼실리테이터) 및 설계자 계약체결

사용자 참여설계와 시공 등을 촉진·유도·조정하고 전문적 지원을 위해 디자인 역량을 갖추고 있으면서 사용자의 의견 등의 조정 역할을 할 수 있는 학교공간혁신촉진자(퍼실리테이터) 및 설계자가 필요하였다.

도교육청에서 선임한 학교공간혁신촉진자(퍼실리테이터)와 단위학교 차원에서 계약을 맺고, 그를 통해 역량 있는 건축 설계자를 추천받아 선정하여 사업을 진행하였다.

주요업무

- 사용자 참여설계 준비

- 공간교육 및 참여설계 기획(워크숍 및 현장방문 등)

- 사용자 참여설계

- 사용자 디자인 워크숍(공간게임 등 다양한 참여 기법 적용)

- 수업 및 워크숍 분석 및 종합

- 사용자참여 과정 및 교육과정 종합분석, 사용자 요구 구체화 작업

- 디자인 감리(영역단위사업에 한함)

- 사후 관리

- 준공 후 사용자 평가(참여수업 및 워크숍실시)

- 참여설계 결과보고서 제출

※ 공간혁신프로젝트 기획 – 사용자 참여설계 – 디자인 감리 – 사용 후 평가 등 전과정을 교사, 설계자, 담당공무원과 함께 진행

- 학교공간혁신사업 사후관리 실시 사항

1) 사용자 만족도 조사

- 모니터링 결과를 토대로 학생과 교사에 대한 사용자 만족도 조사 및 분석 실시
- 촉진자가 실시한 후 사후평가회 때 결과 보고

2) 사후평가회

- 학교, 사용자(학생 및 교사), 촉진자, 담당공무원은 평가회를 실시하여 미비점을 보완

3) 결과보고서

- 촉진자는 사용자참여설계 결과 보고서(사용자 요구 분석, 공간모형, 사용자 참여 계획 및 실시사항, 사후 평가 결과 등)를 책자로 제출

4) 사업 홍보

- 사업 관련 홍보자료 배포
- 홍보 영상 제작 및 게시

- 학교공간혁신사업 사후평가회 보도

군위고등학교는 2020년 11월 4일(수) 고교학점제 교수학습 센터인 도담(DODAM)관을 개관하며 학교공간혁신사업 사후평가회를 실시하였다.

「농어촌지역 학생 참여형 고교학점제 운영 모델 개발」이라는 주제로 2020학년도부터 3년간 고교학점제 정책 연구학교로 운영 중인 군위고는 다양한 특색 사업을 시행하였다. 고교학점제의 안정적인 정착을 위해 기반조성 사업을 2019년 하반기부터 시작하여 ‘소규모 선택과목실’, ‘온라인 공동교육과정실’, ‘학생 토론실’, ‘학년별 확대과목실’ 등을 갖춘 고교학점제 종합 공간을 구축하였다. 특히 이번 학교공간혁신사업은 고교학점제를 주제로 학생들이 직접 설계 단계에서부터 참여해 ‘사용자 참여형 교육과정’을 실현하였다. 공간 구성, 실별 용도, 물품의 배치 등 사업 전반에 이용자의 요구를 반영하였고 이를 통해 군위고는 고교학점제 연구학교 기반조성을 완료하게 되었다.

공간혁신 사용자 참여 설계에 함께한 이○○ 학생은 “디자인 수업이나 공모전을 통해 우리의 의견이 학교 리모델링에 반영된다는 것이 정말 신기했었는데 실제로 반영된 공간을 사용해보니까 정말 뿌듯했습니다.”라고 하며 이용 소감을 밝혔다.





군위군 군위고교가 4일 고교학점제 교수학습 센터인 도담(DODAM)관을 개관하고 학교공간혁신사업 사후평가회를 하고 있다.



군위고등학교가 마련한 고교학점제 종합공간인 도담관.

군위군 군위고교(교장 남준모)가 4일 고교학점제 교수학습 센터인 도담(DODAM)관을 개관하고 학교공간혁신사업 사후평가회를 실시했다.

농어촌지역 학생 참여형 고교학점제 운영 모델 개발이라는 주제로 올해부터 3년간 고교학점제 정책 연구학교로 운영 중인 군위고는 다양한 특색 사업을 시행하고 있다.

군위고는 고교학점제의 안정적인 정착을 위해 기반조성 사업을 지난해 하반기부터 시작해 '소규모 선택과목실', '온라인 공동교육과정실', '학생 토론회', '학년별 확대과목실' 등을 갖춘 고교학점제 종합 공간을 조성했다.

특히 이번 학교공간혁신사업은 고교학점제를 주제로 학생들이 직접 설계 단계에서부터 참여해 '사용자 참여형 교육과정'을 실현해 눈길을 끌고 있다.



공간 구성, 실별 용도, 물품의 배치 등 사업 전반에 이용자의 요구를 반영했고 이를 통해 군위고는 고교학점제 연구학교 기반조성을 완료한 것이다.

공간혁신 사용자 설계에 참여한 이주은 학생은 "디자인 수업이나 공모전을 통해 우리의 의견이 학교 리모델링에 반영됐다는 것이 신기했는데, 실제로 반영된 공간을 사용하니 기분이 너무 좋다"고 웃을지었다.

배철한 기자 baech@idaegu.com

4. 우리학교 공간(안) 만들기

가. 학생들이 참여하여 만든 도담관

군위고등학교 1층에는 학생들이 만들어 낸 도담관이 있다. 도담관이란 이름 역시 학생공모를 통해 만들었는데, 아이들이 서로 어울려 탈없이 자란다는 뜻의 "도담도담"이란 순우리말에서 따온 단어이다. 도담관 공간혁신사업은 학생들을 대상으로 "공간 수업 디자인 공모전" 등을 통해 아이디어를 얻었다. 약 100여 명의 학생들이 설계팀을 구성하여 수정 및 개선과 논의를 통해 온라인 수업 공간, 토론 및 휴게 공간과 가변형 교실 등을 구성하였다. 물론 이곳의 조명 등도 학생들의 의견이 적극 반영되었다.

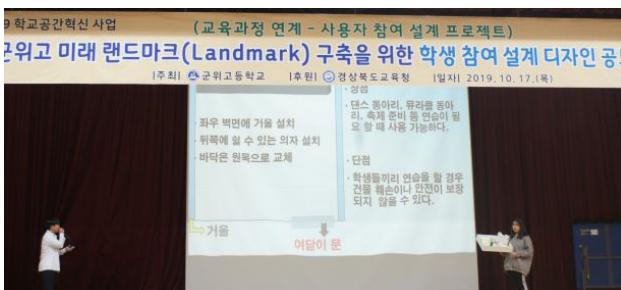


학생참여설계 프로젝트 수업 진행

학생들의 적극적인 참여를 이끌어 내기 위한 노력의 일환으로 관련 교과가 함께한 교과 융합형 수업 형태로 3~4명이 팀을 이룬 학생 참여 설계 프로젝트 수업을 진행하였다.

또한 학생 참여 설계 공간 디자인 공모전을 통해 프로젝트 수업의 결과가 드러나도록 하여 이를 공간혁신사업을 통해 드러낼 수 있도록 하는 계기를 마련하였다.

이 과정에 참여한 학생의 소감은 다음과 같다.



학생참여설계 공간 디자인 공모전 및 발표회

류OO 2학년 학생 부회장은 “그동안 학교에 소규모 학습을 하거나, 짬짬이 휴식을 취할 수 있는 공간이 부족했었는데 이번에 도담관이 생기고 나서 저희가 활동도 할 수 있고 친구들과 어울리고 놀 수도 있어서 정말 좋아요.”

이OO 3학년 학생회장은 “디자인 수업이나 공모전으로 우리 아이디어가 학교 공간 사업에 반영된다는 것이 정말 신기했는데 실제로 반영된 공간을 사용해 보니까 정말 뿌듯했습니다.”



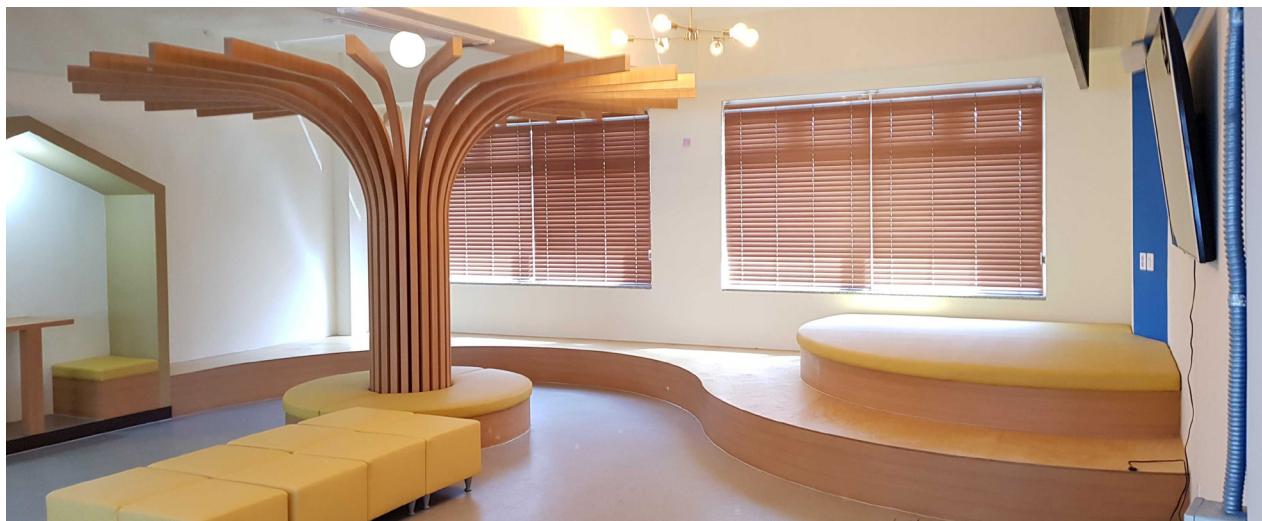
○ 군위고등학교 도담관(고교학점제 교수·학습실) 공간혁신사업

▶ 설 명 : 도담관 입구(사업 공간 주출입구)



○ 군위고등학교 도담관(고교학점제 교수·학습실) 공간혁신사업

▶ 설 명 : 도담존(학생 휴게 및 공개 발표 공간)



○ 군위고등학교 도담관(고교학점제 교수·학습실) 공간혁신사업

▶ 설 명 : 도담관 입구(사업 공간 주출입구)



○ 군위고등학교 도담관(고교학점제 교수·학습실) 공간혁신사업

▶ 설 명 : 도담존(학생 휴게 및 공개 발표 공간)



5. 끝

학교공간혁신 사업은 2019년 6월부터 진행되었다. 하지만 이 글을 적으면서 지난 2020년 3월 초부터 2021년 2월 말까지 기간에 한정하여 “학교공간혁신”이란 키워드로 검출된 공문을 살폈다. 총 97건의 문서가 검출되었다. 소소한 물품 구입 관련부터 사업의 난항이 되던 고민을 담은 계획 문서까지 다양한 문서가 드러났다.

2022년 군위고에 부임하여 학교공간혁신사업 관련 지난 공문서를 살펴보면서 “참 많이들 고생하셨다.”는 생각이 들었다. 왜냐하면 지금은 타지역으로 전근을 간 담당 교원과 행정직원의 노고가 문서의 이면에 면면히 드러나는 듯 하였기 때문이다.

이들 학교 구성원의 노력으로 학생참여 학교공간혁신 사업은 더욱 내실을 가지게 되었다. 그리고 그 결과물로 학생 휴게 및 공개 발표의 공간인 도담존, 도담존 맞은 편 학생 자율활용 및 온라인 이용공간인 도담토론 온라인 공간, 그리고 가변형 공간 활용을 통해 동아리 모임, 학생회 회의 및 각종 협의회 공간으로 활용하는 도담 선택 수업실 등을 만들었다.

공간은 공간의 이용자에게 영향을 준다. 군위고등학교의 학생참여 학교공간혁신 사업은 사업의 전 과정에 사용자가 참여하였고, 그 과정에 참여한 이들의 스토리가 있는 살아 있는 도담관을 만들었다. “아이들이 서로 어울려 탈없이 자라”는 그 일상이 이곳 도담관에서 오늘도 진행 중이다.