

어린이 디자인 창의성 개발을 위한 D.I.Y 가구 만들기 프로그램 개발에 관한 연구

김 영 주[†]

협성대학교 가구디자인학과

A Study on Furniture Making Program Development for Children's Designing Creativity

Young Joo Kim[†]

Department of Furniture Design, Hyupsung University, Hwaseong 445-745, Korea

Abstract: School activities which are opened after-school or during a vacation have been social issues as our society is nuclearized and both parents are working, so that elementary school students and middle school students are less taken care of and less concerned by their parents. It is regrettable that students are spending too much time on private academies in the situation where they cannot help but staying alone after school and where frantic fever of private education pervades their lives. For the sake of those students, the Ministry of Education announced, "Each school can open its after-school programs or vacation programs based on students and their parents' demands making it a rule of a student's voluntary participation. After school programs for elementary and middle school students are operated by local communities providing extra courses or programs in addition to regular classes. Those programs are paid by participants or supported by financial aids in order to decrease parents' burdens of costs of private education and to reduce educational gaps between rich and poor children or between the regions. After school programs are either curricular or non-curricular educational activities with students' voluntary participation, and the programs are meant to supplement and strengthen the role of public school education. Non-curricular courses that consist of various programs, in particular, are receiving good reputations by students and parents. Therefore, this study develops and operates "children's making D.I.Y. furniture" program that is one of non-curricular courses and an activity-oriented art program for children to improve their designing creativity and to help them experience their future jobs in advance. The purpose of this study is to analyze advantages and disadvantages of the program using survey and assessment methods and to find out a developmental direction focused on future-oriented and specialized educational programs for children.

Keywords: D.I.Y. furniture, Children's creativity, furniture making program

1. 서 론

1.1. 연구목적

최근 우리사회는 핵가족화, 맞벌이 부부의 증가 등

으로 초·중학교학생들에 대한 애정과 관심이 소홀해지고 있으며, 학생들의 방과 후 시간이나 방학 중 여가 시간이 사회적으로 문제시되고 있다. 수업 후 어린이 홀로 있는 시간과 사교육의 혈안 속에서 학원밖에 모르는 요즘 학생들의 모습을 보면 안타깝다. 이러한 학생들을 위해 교육부에서 "단위학교는 학생과 학부모의 요구를 바탕으로 방과 후 학교 또는 방학

2015년 6월 15일 접수; 2015년 7월 16일 수정; 2015년 7월 17일 게재확정

[†] 교신저자 : 김 영 주 (dudwn16@naver.com)

중 프로그램을 개설할 수 있으며, 학생들의 자발적 참여를 원칙으로 한다.”라고 발표했다.

초·중학교학생들의 방과 후 학교가 학부모들의 사교육비 절감과 지역 및 경제력에 의한 교육 격차를 해소하기 위해 각 지역마다 수익자부담 또는 재정지원으로 정규수업 이외의 교육 및 프로그램으로 운영되고 있다. 방과 후 학교 교육프로그램은 학생들의 자율적인 참여로 학교 정규교육의 기능을 보완하고 확대해 나가기 위해 교과과정 및 비교과과정으로 진행되는 교육활동이다. 특히 다양한 프로그램으로 구성된 비교과과정이 학생 및 학부모들로부터 좋은 평가를 받고 있다. 따라서 본 연구는 비교과 프로그램 중 체험활동 중심의 예술분야인 어린이들의 디자인 창의성을 향상시키고 미래의 자신의 직업을 간접체험을 할 수 있는 ‘어린이 D.I.Y 가구 만들기’ 프로그램을 개발한다. 프로그램 설문 및 평가를 통해 장·단점을 분석 연구하고 앞으로 미래지향적이며 특화된 교육프로그램으로 발전해 나가기 위한 발전 방향을 연구하는데 그 목적이 있다.

1.2. 연구범위 및 방법

최근에 초·중학교 학생들의 방과 후 또는 방학 중의 교육프로그램으로 체험 중심의 실습을 통해 성장기 어린이들의 창의와 인성 향상을 위해 ‘어린이 D.I.Y 가구 만들기’ 프로그램을 개발한다. 대학의 가구디자인학과에서 D.I.Y 교육프로그램을 운영하고 졸업생들을 대상으로 강사연수를 통해 방과 후 학교 전문 강사로 양성하여 청년 취업 문제를 해결하는 방안으로 제시할 수 있다. 따라서 본 연구는 방과 후 학교 비교과 프로그램 ‘어린이 D.I.Y 가구 만들기’의 필요성과 타 프로그램과의 차별성을 설명하고 학생들의 눈높이와 안전성을 고려한 교육과정 개발과 선생님들의 수업 진행 방식 그리고 학생, 학부모, 단위학교 담당선생님을 대상으로 설문과 평가를 통해 프로그램에 대한 평가분석을 통해 프로그램에 대한 미래 지향적이고 학생들의 디자인 창의성 향상에 도움이 될 수 있도록 프로그램에 대한 기대효과를 제시하고자 한다.

2. 방과 후 학교(放課後學校)의 정의와 창의성 프로그램 개발

2.1. 방과후학교의 정의

기존의 특기적성 교육과 방과 후 교실, 수준별 보충학습을 통합하여 2006년부터 초등·중·고등학교에서 정규교육과정 이외의 시간에 다양한 형태의 프로그램으로 운영하며, 자율성, 다양성, 개방성, 전문성을 표방하는 교육체계이다. 운영은 학교장을 중심으로 하되 대학 및 비영리법인단체가 하며 강사는 전문직 강사를 연수를 통해 선발하고 교육현장에 투입된다.

방과 후 학교는 단계별 교육을 실시하는데 저학년은 방과 후 보육 중심, 고학년은 특기적성 중심, 중학생은 수준별 교과 보충과 진로 체험 위주로 운영되고 있다. 다양한 학습 욕구와 보육 요구를 해소하여 사교육비를 경감하고, 사회 양극화에 따른 교육격차를 완화하여 교육복지를 구현하며, 학교, 가정, 사회가 연계한 지역 교육문화의 발전을 위해 도입되었다.

2.2. 디자이너의 창의성

디자이너는 유형 또는 무형의 개념을 상상하고 형태를 부여하여 인간 삶의 문제를 해결해야 하며, 인간의 총체적인 복리증진을 위해 기여하여야 한다. 디자이너는 일상 삶속에서 부딪히는 모든 일에 대해 관찰하고, 추측하고, 미래를 예측해 보는 습관을 늘 가지고 있어야 한다. 살아오면서 책을 읽고, 세상을 보고, 촉감으로 느낀 모든 감성들을 빠른 시간 안에 적용시킬 수 있는 임기응변과 판단력이 필요로 하게 된다. 이러한 복합적인 능력을 통해 새로운 창의성이 나타나게 되는 것이다. 창의성이란 ‘새로운 것’을 만들어 내는 능력, ‘가치 있고 유용한 것’을 만들어 내는 전개 과정이다. 현대사회는 첨단 정보와 기술의 발달로 인해 누구도 상상하지 못한 무궁한 아이디어를 발휘할 수 있는 시대적 환경이 조성되었다. 따라서 디자이너는 누군가 보다 앞서가는 창의성을 발휘하는 순발력과 올바른 방향을 설정할 수 있는 정확한 판단력이 매우 중요하다.

2.3. 어린이 창의성 개발

창의적인 어린이로 키우기 위해 체계적인 창의성 개발 교육 프로그램과 어린이들이 가지고 있는 창의

적인 잠재 능력을 찾을 수 있는 교육 프로그램이 필요하다. 그러한 교육 프로그램을 통해 창의적인 자기 자신을 표현할 수 있는 능력을 배우고 공익을 위한 무언가를 디자인하고 개발하고 만들기 위해 다양한 표현방법과 조형적 표현능력을 체험하고 익혀야 한다. 이러한 표현능력을 발휘하기 위해서는 일상생활 속에서 새로운 무언가를 찾아내기 위한 창의적인 활동을 꾸준히 준비하고 있어야 한다. 그리고 자신이 새롭게 만들어낸 아이디어에 대한 믿음과 자신감이 있을 때 어린이다운 창의성이 개발된다. 어린이들의 창의성은 상상력과 꿈 그리고 흥미와 호기심에서 시작된다. 어린이들의 이러한 창의성은 자연스런 놀이를 통해 쉽게 나타난다. 어린이들은 책을 읽으면서 간접 경험을 하고, 많은 지식을 쌓고 개인의 우수성 뿐만 아니라 집단속에서 융합할 때 비로소 창의력이 나타나게 된다. 이러한 다양한 경험을 바탕으로 많이 고민하고 자신만의 표현 방법으로 수없이 그리고 실천해보는 과정을 통해 창의력은 향상되고 창의성이 개발된다.

3. '어린이 D.I.Y 가구 만들기' 프로그램 운영

3.1. '어린이 D.I.Y 가구 만들기' 프로그램 운영의 필요성

초·중학교 방과 후 학교 프로그램은 정규교과과정 및 특기적성프로그램 등 어린이들에게 정규교과의 부족함을 보충해주고 장래희망에 대한 성취욕구와 경험을 충족할 수 있도록 다양한 프로그램이 운영되고 있다. 특히 미술, 디자인계열의 수업이 진행되고 있으나 자신이 디자인하고 직접 만들면서 제작과정을 통해 창의력을 향상시키고 정서함양에 큰 역할을 하는 프로그램이 매우 부족했다. 그러한 요구를 충족시켜 주기 위해 어린이들이 직접, 생활 속에서 필요한 가구를 만드는 프로그램을 개발하게 되었다. 특히 가구 만들기는 어린이들이 눈으로 나무의 아름다운 무늬를 보고 나무를 두드리거나 나무들끼리 부딪치면서 나는 소리를 듣고, 나무를 손으로 만지면서 부드럽거나 거친 질감을 느끼고, 나무의 고유의 향과 맛을 느끼는 오감(五感)을 통해 종합적 감각 능력을 향상시킬 수 있는 프로그램이다. 이러한 가구 만들기 프로그램은

어린이들에게 학습욕구를 향상시키고 창의성 발달과 정서적으로 안정감을 형성함으로써 바른 교육을 지향하는 교육의 장에 꼭 필요한 교육과정이라고 할 수 있다.

대학은 대학생만을 교육시키는 것이 아니다. 피교육자들을 위한 다양한 교육프로그램을 연구 개발할 의무가 있는 것이다. 따라서 가구디자인학과가 개설된 대학에서 어린이를 위한 D.I.Y 가구 만들기 프로그램을 개발하고 대학주도 방과 후 학교 운영하는 대학에서 이 교육과정 운영이 필요하게 되었다.



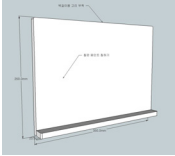

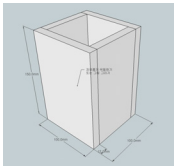

3.2. '어린이 D.I.Y 가구 만들기' 프로그램을 통한 새로운 교육과정 개발

방과 후 학교 프로그램 D.I.Y 가구 만들기 프로그램은 어린이들의 혁신적인 상상력을 위해 자유롭게 그림을 그리는 교육과 목재와 조립용 하드웨어 그리고 친환경 마감재를 이용해 실생활에 사용할 수 있는 실용적인 가구를 만드는 창작조형실습 교육과정이다. 특히 가구는 실내공간에 대한 개념과 입체를 예측할 수 있는 상상력이 필요한 교육으로 디자인에서부터 제작까지 직접 어린이들이 참여하는 방식으로 진행되므로 어린이들에게 감수성 개발과 즐거움을 주고 성취감을 통한 만족도가 향상되고 성장기에 필요한 오감발달에 큰 역할을 한다. 이러한 새로운 교육과정은 기존의 방과 후 교육 프로그램과 차별화되었으며, 어린이들의 창작과정을 통해 앞으로 훌륭한 예술가 또는 디자이너가 될 수 있는 기회의 장이 될 것이다.

3.3. '어린이 D.I.Y 가구 만들기' 주차별 교육 계획 (Table 1)

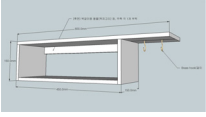

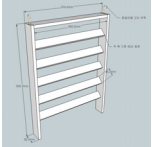

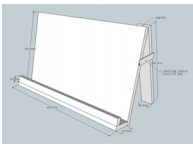

초·중학생을 대상으로 실시하는 방과 후 학교 프로그램 D.I.Y 가구 만들기는 하루 2 Time, 12주 동안 진행된다. 첫 주, 수업에 관한 오리엔테이션 및 안전교육을 시작으로 다양한 가구 소품을 매주 제작하는 방식으로 진행된다. 마지막 주는 학생들의 작품을 전시하고 학부모 및 선생님을 초청하여 가구 전시회를 개최하여 어린이들에게 동기부여와 함께 성취감을 갖게 해준다. 자세한 교육 내용은 Table 1에서 소개한다.

Table 1. Furniture Making Weekly Schedule

1주차	D.I.Y 가구 만들기 설명 및 안전교육 실시(Figs. 1, 2)	
교육내용	<p>1. 교육 목표 학습하는 어린이들에게 수업 중 일어날 수 있는 사고에 대한 안전 교육 실시를 통해 사고를 미연에 방지하고 수업 진행 중 필요한 공구에 대한 올바른 사용법에 대해 설명한다.</p> <p>2. 학습 효과 어린이들은 오랜 시간동안 집중할 수 없고 주위가 산만한 경우가 많다. 따라서 지도 선생님은 안전 교육을 통해 사고를 미연에 방지하고 수업에 집중할 수 있다.</p>	
	 <p>Fig. 1. Making a furniture.</p>	 <p>Fig. 2. Finishing painting.</p>
2주차	칠판 만들기(Figs. 3, 4)	
교육내용	<p>1. 목표 교육 올바른 수업 진행 규율을 가르침으로서 어린이들의 인성을 함양하며, 목재 표면 특성에 대해 이해하고 손으로 직접 만지면서 어린이들의 정서를 함양한다.</p> <p>2. 제작 과정 (1) 주어진 판재의 아랫부분에 분필을 놓아둘 수 있도록 각재 부착 (2) 판재의 뒷면에 각재가 단단히 고정될 수 있도록 실 못을 박아준다. (3) 나뭇결의 방향으로 표면연마를 해 준다. (4) 칠판으로 사용될 부분에 칠판페인트를 칠한다. (5) 각자 본인이 원하는 그림을 그려 넣거나, 다양한 소재를 사용하여 장식한다.</p> <p>3. 학습 효과 수업시간 선생님에 대한 존경, 친구들을 보호하는 교육을 통해 어린이들의 인성을 함양시키고 자연 목재를 손으로 만지면서 어린이들의 올바른 정서를 함양시킨다.</p>	
	 <p>Fig. 3. A blackboard drawing.</p>	 <p>Fig. 4. A blackboard.</p>
3주차	필통 만들기(Figs. 5, 6)	(치수단위 : mm)
교육내용	<p>1. 교육 목표 기본 육면체를 만들어 봄으로서 면과 면이 만나 입체가 형성되는 과정을 익히고 공간 개념을 이해한다.</p> <p>2. 제작 과정 (1) 150 × 100 판재와 150 × 76 판재 결합 (2) 판재의 부착 면에 실 못을 박아 튼튼하게 고정 해준다(두 개 이상). (3) ‘ㄱ’자의 형태의 아래쪽 부분에 잘 맞추어 바닥판을 결합해준다. (4) 나머지 150 × 76 판재 결합 (5) 조립된 본체의 ‘ㄷ’자 형태의 측면부분에 접착제를 바르고 150 × 100 판재 결합</p> <p>3. 학습 효과 면과 입체에 대한 이해와 완성된 후 공간이 형성되는 과정을 통해 어린이들이 상상할 수 있는 기본 자질을 함양시킨다.</p>	
	 <p>Fig. 5. A pencil case drawing.</p>	 <p>Fig. 6. A pencil case.</p>

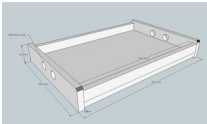



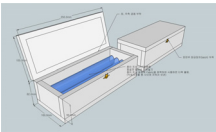

To be continued

Table 1. Continued

4주차	벽걸이 선반 만들기(Figs. 7, 8) (치수단위 : mm)	
교육 내용	<p>1. 교육 목표 기본 육면체에서 변형된 형태로서 어린이들에게 윗면에 대한 형태를 자유롭게 변형할 수 있는 상상력을 키운다.</p> <p>2. 제작 방법 (1) 450 × 150 판재의 양 끝 부분에 접착제를 바르고 150 × 138 판재를 결합 (2) 조립된 ‘ㄷ’자 형태의 윗부분에 450 × 50 판재를 결합하여 고정해준다(고리부착). (3) 조립된 ‘ㄷ’자 형태의 하부 선반 위에 접착제를 바르고 600 × 150 판재 조립 (4) 각자 본인이 원하는 그림을 그려 넣거나, 다양한 소재를 사용하여 장식한다.</p> <p>3. 학습 효과 윗면 선반에 형태를 자유롭게 변형해 봄으로서 어린이들만의 상상력을 자유롭게 표현하는 방법을 습득한다.</p>	
	 <p>Fig. 7. A wall shelf drawing.</p>	 <p>Fig. 8. A wall shelf.</p>
5주차	옷(바지) 걸이 만들기(Figs. 9, 10) (치수단위 : mm)	
교육 내용	<p>1. 교육 목표 치수 개념과 산수를 응용한 선분할, 삼각자를 이용한 기준선을 그리는 방법 습득을 통해 수학적 개념을 키운다.</p> <p>2. 제작 방법 (1) 50 × 500 부품을 상단에 약 50 mm의 여유를 두고 나머지 부분을 6등분한다. (2) 표시된 부품에 다른 한쪽 면 부품을 나란히 붙여놓은 상태에서 표시된 지점을 똑같이 옮긴다. (3) 표시된 지점을 기준으로 45도 기준선을 그어준다(삼각자 사용). (4) 50 × 350 각재와 각도 표기가 완료된 두 개의 50 × 500 각재를 실 못을 사용하여 고정한다. 각각의 옆판은 각도 기준선이 표기된 면이 안쪽으로 위치하고, 앞, 뒤의 방향에 주의하여 조립한다. (5) 35 × 350 각재를 양 옆판에 표기된 기준선에 맞추어 조립해 나간다.</p> <p>3. 학습 효과 어린이들에게 치수 개념과 선분할 방법을 통해 도화의 기본을 익히고 삼각자를 이용하여 양쪽 측판에 대칭되는 기준선을 그을 때 정신집중을 요하는 학습효과를 향상시킨다.</p>	
	 <p>Fig. 9. A hanger drawing.</p>	 <p>Fig. 10. A hanger.</p>
6주차	독서대 만들기(Figs. 11, 12) (치수단위 : mm)	
교육 내용	<p>1. 교육 목표 목재 이외에 경첩, 가죽 끈 등을 부착하는 방법과 가죽 끈의 구멍 위치에 따라 독서대의 각도 변화를 통해 수학의 각도 개념에 대한 이해를 한다.</p> <p>2. 제작 방법 (1) 400 × 250 판재에 책을 거치할 수 있도록 앞부분에 35 × 450 각재와 50 × 450 각재를 이용하여 ‘ㄷ’자 형식의 턱을 만들어준다. (2) 조립된 판재의 한쪽 끝 부분에 경첩을 부착한다. (3) 지지대와 판재를 단단히 고정 후 지지대에 경첩을 고정한다. (4) 가죽 끈에 편지를 이용하여 구멍을 내고 판재 측면에 가죽 끈을 고정한다.</p> <p>3. 학습 효과 가구의 기능을 효율적으로 사용하기 위한 경험과 가죽 끈의 사용으로 가구의 기능성에 대해 생각하고 수학에서 길이 변화에 따른 각도가 달라지는 창의성을 향상시킨다.</p>	
	 <p>Fig. 11. A reading desk drawing.</p>	 <p>Fig. 12. A reading desk.</p>

To be continued

Table 1. Continued

7주차	쟁반 만들기(Figs. 13, 14) (치수단위 : mm)	
교육 내용	<p>1. 교육 목표 쟁반의 기능을 고려한 측면 모양을 직접 디자인하고 모양을 만들어 본다. 다양한 변화된 모양을 어린이들이 서로 토론하며 자신의 생각을 올바르게 전달할 수 있도록 한다.</p> <p>2. 제작 방법 (1) 350 × 250 판재의 위, 아래 부분에 25 × 350 각재를 이용해 턱을 만들어 준다. (2) 옆판의 경우 양쪽 판재를 포갠 상태에서 판재가 부착될 지점을 표기한다. (3) 판재 가장 아랫선과 옆판의 표시한 부분이 정확하게 일치할 수 있도록 고정하고 목을 이용하여 단단히 부착한다.</p> <p>3. 학습 효과 크기가 제한된 목재를 자신만의 표현 방법으로 디자인해보고 그 내용을 친구들과 토론해 봄으로서 디자이너 경험과 올바른 토론 문화를 습득한다.</p>	
	 <p>Fig. 13. A tray drawing.</p>	 <p>Fig. 14. A tray.</p>
8주차	키보드 수납함 만들기(Figs. 15, 16) (치수단위 : mm)	
교육 내용	<p>1. 교육 목표 어린이들에게 컴퓨터 책상의 불편한 점을 생각하게 하고 그 문제점을 해결할 수 있는 방안을 제시하게 한다. 예로 키보드를 수납함을 제시함으로써 해결책을 찾아낸다.</p> <p>2. 제작 방법 (1) 250 × 500 판재의 끝 부분에 50 × 238 각재를 끝 선에 일치시켜 조립한다. (2) 50 × 476 각재를 상판의 뒤쪽 끝선과 조립된 옆면의 끝선에 정확히 일치시키고 실 목을 사용하여 결합하고 나머지 한쪽 옆면을 결합한다. (3) 수납함의 전면부에 62 × 500 각재를 정확하게 일치시킨 후 양쪽 끝선을 기준으로 경첩이 부착되어야 할 위치를 표기해 준다. (4) 경첩을 한쪽 기준면에 90°로 꺾어 밀착시킨 후 나사못의 위치를 송속을 이용하여 표기하고 나사못으로 고정한다. (5) 앞판의 표기된 부분과 부착한 경첩을 정확하게 일치시켜 고정된 상태에서 나사못을 이용하여 경첩을 고정시킨다.</p> <p>3. 학습 효과 어린이들에게 토론을 통한 컴퓨터 책상의 문제점들을 통해 발상의 전환을 통한 역동적이고 창의적인 학습 환경을 만든다.</p>	
	 <p>Fig. 15. A keyboard box drawing.</p>	 <p>Fig. 16. A keyboard box.</p>
9주차	보석함 만들기(Figs. 17, 18) (치수단위 : mm)	
교육 내용	<p>1. 교육 목표 다양하게 습득한 제작 방법을 복습하고 특히 목재 표면에 자신이 상상하는 그림을 통해서 어린이들의 창의력을 향상시킨다.</p> <p>2. 제작 방법 (1) 200 × 100 판재에 200 × 50 판재를 뒤쪽 끝선에 일치시켜 고정한다. (2) 옆판을 1번 과정에서 조립된 끝선에 정확히 일치시켜 조립한다. (3) 반대쪽 옆판과 앞판을 선에 맞추어 조립하여 기본 박스를 완성한다. (4) 뚜껑과 박스 본체의 뒷면에 양쪽 끝을 기준으로 동일한 위치에 경첩을 조립한다. (5) 박스의 앞면에 중심 지점을 표기하고, 잠금 장식을 표기된 중앙부에 조립한다. (6) 뚜껑을 닫아 잠금 장식의 나사못이 결합될 위치를 송곳 등으로 표기한다. (7) 잠금 장식을 나사못으로 고정하고, 사포로 다듬은 후 칠 또는 장식한다.</p> <p>3. 학습 효과 평면이 아닌 육면체에 다양한 그림을 그려 봄으로서 어린이들의 감수성 개발과 상상력을 최대한 발휘 할 수 있도록 한다.</p>	
	 <p>Fig. 17. A jewelry box drawing.</p>	 <p>Fig. 18. A jewelry box.</p>

To be continued

Table 1. Continued

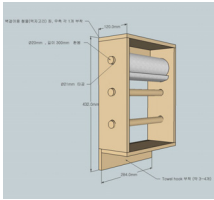

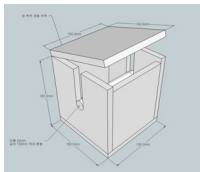

10주차	키친 타올 걸이 만들기(Figs. 19, 20) (치수단위 : mm)
교육 내용	<p>1. 교육 목표 어린이들에게 타올 걸이의 특징에 대해 토론을 하며, 양쪽 측면에 동일한 위치와 크기의 구멍을 뚫을 수 있는 방법을 어린이 스스로 찾아내 효율적인 제작방법을 모색한다.</p> <p>2. 제작 방법 (1) 120 × 284 판재의 뒤쪽 끝선에 50 × 284 판재를 조립한다. (2) 양 옆판을 미리 조립된 밑판의 양쪽 끝선에 맞추어 조립한다. (3) 상판을 옆판의 양쪽 끝 라인에 정확하게 일치시켜 조립한다. (4) 옆판 지지대를 옆판과 상판의 뒤쪽 끝 라인에 정확하게 일치시키고 고정한다. (5) 박스의 뒷면 상단에 벽걸이용 고리를 양 끝에서 동일한 위치에 부착한다.</p> <p>3. 학습 효과 키친 타올을 손쉽게 꽂고 뺄 수 있는 방법을 어린이들의 활기찬 아이디어를 통해 스스로 만들어 갈 수 있도록 지도하고 올바른 제작과정을 스스로 터득한다.</p>
	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div data-bbox="248 620 734 865">  <p>Fig. 19. A towel hanger drawing.</p> </div> <div data-bbox="734 620 1216 865">  <p>Fig. 20. A towel hanger.</p> </div> </div>
11주차	두루마리 휴지 케이스 만들기(Figs. 21, 22) (치수단위 : mm)
교육 내용	<p>1. 교육 목표 휴지 케이스 표면에 개인의 독특한 개성을 표출할 수 있는 그림을 스텐실 기법으로 표현한다. 스텐실기법 설명과 기법을 익힌다.</p> <p>2. 제작 방법 (1) 구멍이 뚫린(150 × 150) 판재 두 개를 일치시킨 상태로 테이프로 고정한다. (2) 판재의 한쪽 면으로부터 수직, 구멍이 뚫린 원에 외접하는 재단 보조선을 표기한 후, 표기된 선을 따라 톱으로 따낸다. (3) 얇은 판재 또는 막대에 사포를 말아 톱으로 따낸 부분을 깨끗하게 다듬는다. (4) 150 × 150 밑판에 구멍이 뚫린 150 × 150 옆판을 끝선에 정확히 일치시켜 조립한다. (5) 136 × 150 뒤판과 136 × 140 앞판을 조립된 판재에 정확하게 일치시켜 조립한다. (6) 다른 한쪽의 옆판을 조립하여 허부 박스를 완성한다. (7) 뚜껑과 박스의 뒷부분에 양쪽 끝으로부터 동일한 지점에 경첩을 부착한다.</p> <p>3. 학습 효과 어린이 개인의 마음을 그림으로 표현하는 방법을 통해 친구들과 의사소통하고 스텐실 기법을 이용한 그림의 호기심을 통해 어린이들의 창의력 향상에 도움을 준다.</p>
	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div data-bbox="248 1257 734 1503">  <p>Fig. 21. A toilet paper box drawing.</p> </div> <div data-bbox="734 1257 1216 1503">  <p>Fig. 22. A toilet paper box.</p> </div> </div>
12주차	전시회 및 품평회
교육 내용	<p>1. 교육 목표 그동안 제작했던 과제물 전시회를 개최하여 학부모, 학교 선생님들에게 선보이며, 무엇보다 어린이들의 성취도 만족도를 향상시킨다.</p> <p>2. 학습 효과 어린이들이 직접 제작한 과제물을 전시함으로써 자신들의 재능을 찾고 친구들과의 소통과 창작과정을 통해 어린이들의 미래에 대한 직업체험의 기회가 된다.</p>

Table 2. Survey about Satisfaction

방과 후 학교 <D.I.Y 가구만들기> 프로그램 만족도 조사

프로그램명	D.I.Y 가구만들기		강사명	김	
응답보기	매우만족(매우그렇다)	만족(그렇다)	보통	불만(아니다)	매우불만(전혀아니다)
	5	4	3	2	1

설문 내용		응답				
		5	4	3	2	1
학생	1. 가구만들기가 즐겁고 도움이 많이 되었나요?	35	3	1		
	2. 가구만들기를 이해하기 쉽게 잘 설명해주셨나요?	34	3	2		
	3. 가구만들기 이해를 돕기 위해 다양한 재료를 활용하시나요?	33	2	3	1	
	4. 선생님께서 수업 준비를 잘 하시고 알차게 진행하셨나요?	31	3	3	1	
	5. 방과 후 학교 수업으로 가구만들기가 만족스럽나요?	35	1	3		
	계	168	12	12	3	0
	비율	86.15	6.15	6.15	1.54	0.00
	만족 이상 응답 비율(%)	92.31				
학부모	1. 강사의 수업 준비가 잘 되고 있다.	14	7			
	2. 선택한 교재 또는 교구가 학습에 도움이 되고 있다.	12	8	1		
	3. 진행 중인 프로그램에 대해 대체적으로 만족하고 있다.	13	8			
	4. 강사가 수업 시간을 잘 지키고 있다.	12	6	2	1	
	5. 강사가 출석 관리를 잘 하고 있다.	10	9	2		
	6. 수업 내용에 대해 자녀가 이해를 잘 하고 있다.	13	8			
	7. 진행 중인 프로그램에 학생이 적극적으로 참여하고 있다.	19	2			
	8. 수업장소의 환경은 적절하다.	12	8	1		
	9. 다른 사람에게 이 수업을 권유하겠다.	13	6	2		
	10. 수업 중 학생들의 안전교육이 잘 이루어졌다.	11	8	2		
	계	129	70	10	1	0
	비율	61.43	33.33	4.76	0.48	0.00
	만족 이상 응답 비율(%)	94.76				
선생님	1. 강사의 수업 준비가 잘 되고 있다.	3				
	2. 선택한 교재 또는 교구가 학습에 도움이 되고 있다.	3				
	3. 진행 중인 프로그램에 대해 대체적으로 만족하고 있다.	3				
	4. 강사가 수업 시간을 잘 지키고 있다.	2	1			
	5. 강사가 출석 관리를 잘 하고 있다.	3				
	6. 수업 내용에 대해 학생이 이해를 잘 하고 있다.	3				
	7. 진행 중인 프로그램에 학생이 적극적으로 참여하고 있다.	2	1			
	8. 수업장소의 환경은 적절하다.	3				
	9. 다른 사람에게 이 수업을 권유하겠다.	2	1			
	10. 수업 중 학생들의 안전교육이 잘 이루어졌다.	3				
	계	27	3	0	0	0
	비율	90	10	0	0	0
	만족 이상 응답 비율(%)	100				

*소수점 3번째 자리 이하 버림

4. '어린이 D.I.Y 가구 만들기' 프로그램의 만족도 조사 및 기대효과

4.1. 프로그램의 만족도 조사

'어린이 D.I.Y 가구 만들기' 프로그램 만족도 조사는 수업 종료 후 어린이, 학부모, 단위학교 선생님을 대상으로 실시한다. 다음은 2014년 평택교육지원청 지역연계 방과 후 프로그램 'D.I.Y 가구 만들기'의 만족도 조사 결과이다. 학생은 92%, 학부모 95%, 단위학교 선생님 100%의 만족도를 나타내고 있다. 하지만 설문을 통해 수업에 필요한 공구의 부족 및 수업 중 안전사고에 대한 걱정, 그리고 강사들은 목재 및 재료 준비 및 관리의 어려움이 있었지만 각 단위학교에서도 높은 만족도를 나타내고 있어 앞으로 확대 운영할 필요가 있다(Table 2).

4.2. 프로그램 기대효과

(1) 이 교육을 통해 부모님과 선생님에 대한 감사, 타인에 대한 배려와 협동심 등 인성이 길러지며 원만한 대인관계를 형성한다.

(2) 디자인 창의성 체험 활동을 통하여 디자인에 대한 접근방법과 가구를 만들기 위한 가구구조 연구와 새로운 것을 만들어 보는 창작 경험을 통해 창의성을 함양시킨다.

(3) 어린이 스스로 가구 제작을 통해 어려운 문제를 해결하는 열의와 능력을 키워 자기 주도적 학습능력을 향상 시킨다.

(4) 어린 학생들 자신이 만든 가구 전시회를 통해 디자이너(작가) 체험활동을 함으로써 작품에 대한 자부심을 키워주고 디자이너란 진로체험을 통해 미래 자신의 직업에 대한 꿈을 형성하는 데 많은 도움이 된다.

(5) 암기식 교육과정에서 벗어나 어린이들에게 친구들과 함께 맡겨 활동할 수 있는 시간과 공간을 제공함으로써 사회적으로 문제시되고 있는 교내 폭력 및 왕따 등의 문제를 해결할 수 있다.

(6) 가구디자인 전공 대학생들의 방과 후 학교 강사활동으로 청년 취업의 고민을 해결할 수 있는 방안으로 제시할 수 있다.

(7) '어린이 D.I.Y 가구 만들기' 프로그램은 특화된 방과 후 학교 프로그램으로서 미래지향적이고 창의적인 올바른 인재를 양성하는데 새로운 교육 패러다임(paradigm)을 제공한다.

5. 결 론

우리나라 급속한 경제성장으로 인해 생활수준의 향상과 이에 따른 여가 활동에 대한 관심과 직접 체험하는 동호인들이 늘어가는 추세이다. 그중 하나가 D.I.Y 가구이다. 그리고 조립식 가구의 대명사인 IKEA가 국내 들어오면서 가구 조립에 대한 관심이 늘어가는 추세이다. 그러나 대부분 사람들은 D.I.Y에 대한 선입견 및 경험 부족으로 인해 시작도 해 보지도 못하고 포기하는 경우가 많다고 한다. 이러한 문제점을 해결하기 위한 방편으로 어린이들에게 어려서부터 가구제작에 대한 흥미를 유발하고 기초교육을 실시할 필요가 있다. D.I.Y 가구를 생활 속에서 늘 함께 할 수 있도록 대학의 전공 학과에서 좋은 교육 프로그램을 연구하고 개발하여 초·중학교 학생들에게 체험위주의 학습으로 진행한다. 12주차 동안 일상 생활에 필요한 소품가구들을 디자인하고 직접 나무를 만지고 보는 오감을 통해서 창의력을 향상시키고 인성을 함양하는 교육이 될 수 있도록 해야 한다.

참 고 문 헌

- 전수현. 2014. 창의·인성 함양을 위한 초등 미술과 프로젝트 학습의 개발. 경인교육대석사학위 논문.
- 정경원. 2006. 「디자인 경영」.
- 초중등교육과정. 교육과학기술부 고시 제2012-31호.
<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=795972&cid=46615&categoryId=46615>.