

관·학·민 협력 융복합 교육 캡스톤디자인 모델 제시

– 아동권리증진을 위한 패션제품개발 사례를 중심으로 –

차유미 · 김인경[†]

건국대학교 디자인학부 패션디자인전공 조교수
건국대학교 디자인학부 패션디자인전공 교수[†]

A proposal of capstone design model for government, academic, and civil cooperative convergence education

- A case study on the development of fashion products for the promotion of child rights -

Cha, You Mi · Kim, In Kyung[†]

Assistant Prof., Dept. of Fashion Design, Konkuk University

Prof., Dept. of Fashion Design, Konkuk University[†]

(2019. 1. 14 접수; 2019. 2. 18 채택)

Abstract

In this study, the purpose of the research is to present a cooperative convergence education Capstone design operational model that can promote community relations by spreading excellent practices through governmental, academic, and civil cooperation, ultimately contributing to the development of systematic plans among cooperative groups for successful promotion, and the production high effects in the fashion sector. The case study presented a new model that combines convergence in interdisciplinary studies, focusing on the case study of the "Fashion Capstone Design" textbook. The characteristics of the proposed model suggested three types of convergence- the convergence of government, academia and private cooperation, and the convergence of academic and civil organizations, depending on their role. The proposed educational model has the advantage of complementing and dealing with the difficulties presented by interdisciplinary education. It also has the effect of activating community linkages with colleges in the community. In addition, the effectiveness of community colleges and community links can be optimized. Through the example of this study, we look forward to being used as a references for a variety of cooperative convergence education capstone design projects.

Key Words: collaboration of local governments, universities, and private institutions(관·학·민 협력), fashion product development cooperative convergence education(패션제품 개발 융복합 교육), capstone design(캡스톤디자인), team-based learning(팀기반학습), community link(지역사회연계)

[†]Corresponding author ; Kim, In Kyung

Tel. +82-43-840-3686

E-mail : inkyung@kku.ac.kr

I. 서론

1. 연구의 필요성과 목적

우리사회는 대학에 인력양성이라는 전통적인 역할 뿐만 아니라 지역사회와의 소통의 통로로서 혁신적인 역할을 담당할 것을 요구하고 있다. 이는 대학과 지역주체들 간의 지역혁신체가 지역경제성장, 지역발전, 국가균형발전, 대외경쟁력확보의 원동력이 되기 때문이다(조영하, 2008). 이러한 흐름은 지방자치제 실시로 인한 것으로 지방자치단체가 주도적으로 지역사회연계 및 개발사업의 촉진을 요구하게 되었다(김안제, 1996). 그러나 지방자치단체는 지역민간부문의 인력 및 재정 부족의 고질적 문제를 해결하고자 하였으나 그 기능이 제한적인 것 또한 현실이다. 따라서 지역사회 소통의 통로로서의 대학의 역할변화, 지방자치단체의 지역사회연계 필요성, 지역사회 연계 활동을 근간으로 기본기능을 수행해야 하는 민간부문의 이해관계가 형성되어 3자 협력의 다양한 모델사례가 필요한 시점이다.

이러한 맥락에서 대학의 역할변화로서의 교육은 21세기에 적합한 창의, 감성, 융합 인재를 양성하기 위해 전통적인 교육방식이 아닌 학생이 주체적으로 지식을 구하고 활용할 수 있는 교육방법으로 변화하고 있으며 대표적으로 캡스톤디자인과 융복합 교육 등을 예로 들 수 있다. 교육부 공시에 따르면 캡스톤디자인은 학과의 정규 교과과정에 적용시켜야 하며 산업체와 연계하여 현장감 있는 교수법을 개발하는 것을 기본방향으로 규정하고 있다(김인경, 차유미, 2016). 이러한 캡스톤디자인의 산학 협력적 특징은 서로 다른 영역간의 '융합'과 두 가지 이상의 다양한 방식이 합쳐진 '복합'을 적용하기에 매우 효율적인 것이다. 융합과 복합이 합쳐진 개념인 융복합 교육은 크게 2가지 유형으로 구분할 수 있는데 교과 내 통합과 교과 간 통합교육으로 구분된다(임수정, 2017). 이러한 유형구분을 적용하여 국내 패션분야에서의 융복합 교육의 선행연구를 살펴보면, 박영석과 신혜원(2016)의 패스트 패션 융복합 프로그램 연구가 유일 하였다. 교육프로그램의 내용을 살펴보면 단일 전공과 단일 교과 내에서 진행되었

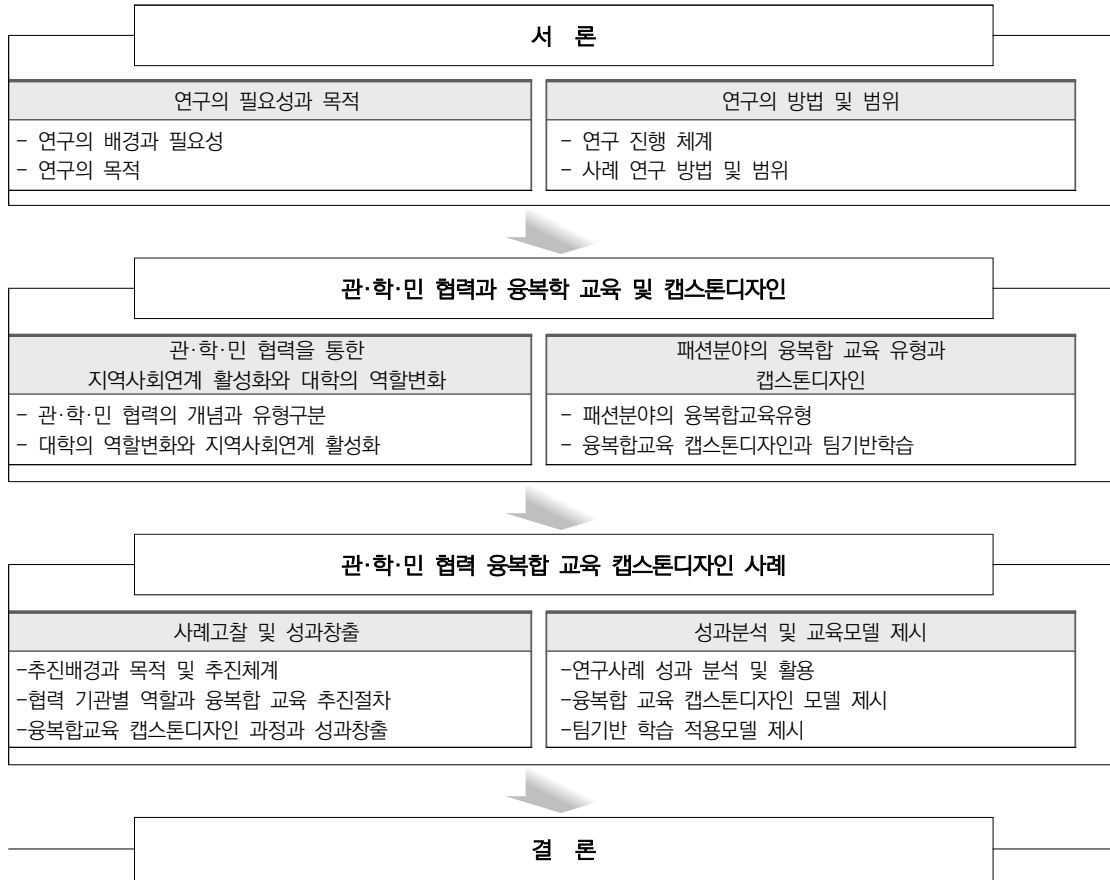
기에 교과 내 통합 유형이라고 볼 수 있다. 패션분야에서의 융복합 교육사례가 부족하여 융합교육 차원에서 실시된 연구도 살펴보게 되었으나 그 결과는 모두 단일전공, 단일교과에서 실시한 사례로 교과 내의 통합 유형으로 구분할 수 있었다.

이와 같은 고찰결과는 패션분야에서의 융복합 및 융합교육 모두 교과 내의 통합교육에 치우친 연구가 대부분이라는 모순된 결과를 보이고 있다. 융복합은 다양한 영역과 방식으로 시도되어야 함에도 불구하고 서로 다른 학사영역의 교과 간 통합교육 연구는 아이러니하게도 전무한 실정이다. 따라서 이질적인 영역의 교과 간 통합 유형의 융복합 사례연구를 통해 학문적 편중을 해소할 필요성이 있다. 이에 본 연구에서는 관·학·민 협력을 통한 지역사회 연계 활성화와 대학의 역할변화 그리고 패션분야 융복합 교육 캡스톤디자인 사례를 고찰하고 성과분석을 통한 캡스톤디자인 운영모델을 제시하고자 한다. 이는 관·학·민 협력을 통해 선도적으로 우수사례를 확산함으로써 지역사회연계 활성화를 도모하고, 성공적인 추진을 위해 협력단체간의 체계적인 계획을 마련하는데 기여하며, 높은 효과를 도출할 수 있는 모델을 제시하는데 목적이 있다. 제시된 모델은 융복합 전공을 별도로 개설하지 않고도 서로 다른 영역의 교과 간 융복합 교육이 가능하다는 점을 보여주는 의의가 있음을 밝히고자 한다.

2. 연구의 방법 및 범위

먼저 관·학·민 협력을 통한 지역사회연계 활성화와 대학의 역할변화를 고찰하고, 패션분야의 융복합 교육 유형을 분석하였으며, 캡스톤디자인의 높은 성과창출을 위해 Michaelsen, L. K.외(2009)의 팀 기반 학습의 활용방식을 고찰 적용하였다. 사례연구는 본 연구자가 진행한 관·학·민 협력 융복합 교육을 실시한 캡스톤디자인 교과운영을 중심으로 고찰하였다. 교과목명칭은 '패션캡스톤디자인'이며, 협력기관은 충주시청 아동청소년과 아동친화드림팀 및 지역비영리민간단체인 지역아동센터 40여개를 대표하는 지역아동센터협의회이고 협력기간은 2016년 6월부터 12월까지이다. 충주시청의 성과활용을 위한 제품생산 및 활

〈표 1〉 연구체계도

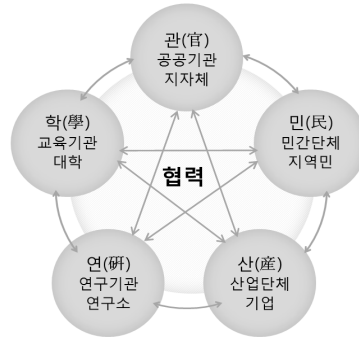


용기간은 2017년 5월부터 6월까지이며, 지역아동센터의 성과활용은 2017년부터 현재까지 지속성을 가지고 있다. 참여 대학생은 총76명이며 10개의 팀으로 나누었고, 지역아동센터 참여아동은 총 9명이며 대학생과 팀을 이루도록 조직하였다. 융복합 교육 수업진행과정은 매수업마다 영상을 촬영하여 동영상 제작하였고, 팀별 포스터 발표 및 시제품 전시회 기간(2016년 12월 3일~8일)동안 상영하였다. 본 연구의 그림은 제작한 동영상의 캡처(Capture) 자료를 사용하였다. 사례고찰에서는 운영방식과 성과를 소개하였고, 이를 바탕으로 실제 활용된 사례를 중심으로 성과분석을 실시하였다. 최종적으로는 관·학·민 협력 융복합 교육 캡스톤디자인 운영모델을 제시하고자 하였다. 본 연구의 목적을 달성하기 위한 연구체계는 〈표 1〉과 같다.

Ⅱ. 관·학·민 협력을 통한 지역사회연계 활성화와 대학의 역할변화

1. 관·학·민 협력의 개념과 유형구분

관(官)은 국가, 광역 지자체, 기초 지자체 등 협의의 공공기관 뿐만 아니라 고용, 주거, 교육, 문화 등을 포함하는 광의의 공공기관을 모두를 포함하는 포괄적 개념이다. 민(民)은 민간복지기관과 광의의 복지 개념 하에서 관련 각종기관과 단체를 포함하며, 국민 또는 지역주민 모두를 포함하는 포괄적 개념이다(김승권 외, 2014). 학(學)은 공립 및 사립의 모든 교육기관뿐만 아니라 광의의 교육활동을 포함하는 개념으로 볼 수 있으며 연



〈그림 1〉 주체의 개념 및 협력관계

〈표 2〉 대학의 기능과 역할의 변화

구분	과거	현재	추이
교육기능	학생교육 직업교육중심활동	학생교육, 산업체교육 평생교육, 전문가교육	학생대상교육에서 직업능력강화를 위한 기술 및 전문인 양성교육으로 전환
연구기능	기초 및 기반교육 Research중심활동	기초 및 기반연구 응용 및 실용화연구	기초연구중심에서 실용화 및 사업화 연구로 변화
봉사기능	계몽 사회봉사 교양중심활동	기업 및 제품개발, 기술지도, 기술이전, 창업지원, 정책 및 사업 심의 활동	일반인 계몽중심에서 산학협력활동으로 전환

출처: 윤명환. (2014). 지역연계 관학협력 환경디자인 교육프로그램 사례연구. 한국기초조형학회, p255.

(연)은 국가법령정보센터(<http://www.law.go.kr>)의 산업교육진흥 및 산학협력촉진에 관한 법률에서 ‘산학연협력’이라는 용어를 사용하면서 연구기관을 제2조(정의) 5항에서 다음과 같이 정의하고 있다. ① 특정연구기관 육성법의 적용을 받는 연구기관 ② 국공립 연구기관 ③ 정부출연 연구기관 ④ 전문생산기술연구소 ⑤ 그 밖에 민법에 따라 설립된 연구기관 등의 대통령령으로 정하는 기준에 따라 정하고 있는 것이다. 따라서 관·학·민 또는 민·관·학 협력이란 민간부문 및 공공부문과 교육부문의 상호협력을 의미한다고 볼 수 있다.

협력모델은 협력주도에 따라 기업주도형, 대학주도형, 공공기관주도형 등으로 구분할 수 있다 (Etzkowitz 외, 2007). 협력주도의 참여대상에 따라 산·학협력, 관·산협력, 학·연협력, 관·연협력, 민·관협력 등의 2자간 모델과 관·산·학협력, 산·학·연협력, 관·산·연협력, 민·관·학협력 등의 3자간 모델과 관·산·학·연협력 등의 4자간 및 다자간 모델로 구분할 수 있다(그림 1).

관·학·민 협력은 공공기관과 대학 및 민간단체가 서로 협력하는 3자간 모델에 해당된다. 3자

간 모델의 경우 수혜대상 및 주도에 따라 여러 유형으로 구분할 수 있는데 공공기관 주도와 민간 수혜의 경우 크게 두 가지 유형으로 구분할 수 있다. 공공기관이 주도하고 대학과 민간이 협력하여 민간이 혜택을 받는 유형과 공공기관이 주도하고 공공기관과 대학이 협력하여 민간이 혜택을 받는 유형으로 구분할 수 있다. 본 연구의 경우는 전자의 유형에 해당한다.

2. 대학의 역할 변화와 지역사회연계 활성화

우리사회는 대학에 인력양성이라는 전통적 역할에 더하여 지역사회와의 소통의 통로로서의 혁신적 역할을 담당해줄 것을 요구하고 있다. 이는 대학과 지역주체들 간의 유기적 협동관계인 지역혁신체제가 지역발전의 원동력으로서 지역경제성장, 국가균형발전, 대외 경쟁력 확보에 기여할 수 있기 때문이다(조영하, 2008). 또한 대학의 보유 지식 사업화 및 산업친화형 산학협력, 지역 공공기관과의 관학협력이 중요시 되면서 〈표 2〉와 같이 전통적으로 이어져 온 대학의 기능에 대한 변

화의 조짐이 일어나고 있다(윤명한, 2014).

이러한 흐름은 지방자치제 실시로 인한 것으로 지방자치단체가 주도적으로 적극적인 지역사회연계 및 개발사업의 촉진을 요구하게 되었다(김안제, 1996). 지역협력의 필요성을 인식한 정부는 협동연구개발촉진법과 기술이전촉진법 등을 제정하여 제도적 여건을 마련하고 지역혁신센터나 지역협력연구센터 등을 통해 지역발전에 노력을 기울여 왔으나 그 기능을 다하지 못하고 있는 것 또한 현실이다. 이러한 점은 수혜대상인 지역의 상황을 살펴봐도 알 수 있는데, 대표적으로 비영리민간단체 및 개인에 의한 다양한 목적의 민간단체가 제도적 지원 및 관리체계 미비 등의 각종 문제점이 해결되지 못하고 있는 것이다. 특히, 본 연구에서 지역사회연계로 민(民)의 협력관계를 구축한 지역아동센터의 사례를 살펴보면, 1980년대에 순수한 민간차원의 ‘공부방’으로 시작되어 방치된 아동을 돌보기 위해 확대되면서 지역아동센터라는 형태가 되었다(지은구 외, 2010). 민간부문인 지역아동센터의 양적 확대는 빈곤지역의 아동을 지역사회 내에서 보호하고 지원하는 역할을 담당하고 있으나 종사인력 부족과 재정부족 및 콘텐츠 부족 등의 이유로 보호, 교육, 문화, 정서지원 등의 기본 기능을 충분히 수행하지 못하는 결과를 초래하고 있다. 기본 프로그램이 효과적으로 수행되기 위해서는 지역사회 연계활동이 근간이 되어야 함에도 불구하고, 제반 문제들로 인해 지역사회 연계활동 수준은 매우 낮고 형식적인 수준에 머물러 있는 실정이다(보건복지부·지역아동센터 중앙지원단, 2014). 이러한 실태조사 결과가 시사 하는 바는 지역사회 소통의 통로로서의 대학의 역할변화, 지방자치단체의 지역사회연계 필요성, 지역사회 연계활동을 근간으로 기본기능을 수행해야 하는 민간부문의 이해관계가 형성되어 3자 협력의 다양한 사례창출이 필요한 시점이라 볼 수 있다.

Ⅲ. 패션분야의 융복합 교육 유형과 캡스톤디자인

1. 융복합 교육의 개념과 패션분야의 융복합 교육 유형

융복합은 ‘융합’과 ‘복합’이 합쳐진 개념으로 융합(融合)의 사전적 정의는 서로 다른 종류가 녹아서 구별 없이 합쳐진 것이고 복합(複合)은 두 가지 이상이 합쳐진 것이다(네이버 국어사전, 2019). 융합과 복합을 포괄하는 용어인 융복합은 융합교육이 담지 못하는 복합적인 측면들을 포괄할 수 있다. 따라서 융복합 교육은 현재 정책적 차원에서 실행되고 있는 융합교육을 확장한 모델로 평가할 수 있으며 삶의 영역 또는 학문사이의 소통적 교육을 통해 학습자를 다원화된 미래사회가 요구하는 창의성과 인성을 갖춘 인재로 양성하는 교육 방안으로 주목받고 있다(함승환 외, 2013).

융복합 교육의 필요성을 강조한 Ingram은 융복합 교육이 현대의 ‘지식의 폭발’에 대비할 수 있고, 여러 분야의 지식들을 의미 있게 결합할 수 있으며, 서로 결합된 정보를 처리하는 ‘인간의 두뇌’에 적합한 자연스러운 접근이라고 했다. 즉, 융복합 교육은 변화에 대비할 수 있고, 학교와 사회의 관련성을 증대 시킬 수 있으며, 지식의 유용성을 유지할 수 있다. 또한 실천 위주의 학습을 할 수 있고, 교육적 실천을 위한 관련 인사들 간의 협력을 증대시킬 수 있으며, 개인 학습자를 중시하며, 교육받은 능력을 함양할 수 있기에 필요하다는 것이다(Ingram, 1975, 배진수, 이영만 공역, 1995). 창의, 감성, 융합의 21세기에 대응하는 인재양성을 위해서는 단순히 정형화된 전문지식을 전달하는 교육보다는 학생이 능동적이고 주체적으로 지식을 구하고 활용할 수 있는 교육방법으로서 융복합 교육은 많은 시사점을 제공한다고 볼 수 있다.

융복합 교육은 크게 2가지 유형으로 구분할 수 있는데 교과 내 통합과 교과 간 통합교육으로 구분된다. 우선, 교과 내 통합은 하나의 교과 내에서의 통합을 말한다. 교과 간 통합에 비해 상대적으로 이질적인 정도가 작지만, 융복합 교육에서 필히 선행되어야 하는 작업이다. 교과 간 통합은 둘 이상의 서로 다른 영역의 교과가 서로 통합하는 것이다(임수정, 2017). 이러한 유형구분을 적용하여 국내 패션분야에서의 융복합 교육의 선행 연구를 살펴보면, 박영석과 신혜원(2016)의 공동연구가 유일 하였다. 이들은 예비 중학생을 대상으로 실시한 ‘패스트 패션 융복합 교육’ 프로그램

의 내용 요소를 분석하여 지식과 기능 측면에서의 경제교육의 연계성을 밝히기 위한 연구를 하였으며, 교육프로그램 방식을 살펴보면 단일 전공과 단일 교과 내에서 진행되었기에 교과 내 통합 유형이라고 볼 수 있다.

한편, 융복합 교육의 유형구분을 적용한 고찰을 시도하였으나 패션분야에서의 융복합 교육사례가 부족하여 융합교육 차원에서 실시된 연구까지 살펴보게 되었고 그 결과는 다음과 같다. 먼저 '확산형·분석형 사고기법이 융합된 패션디자인 발상 교육모델 개발'(김승현, 2014)에서는 확산형과 분석형의 두 가지 사고기법을 융합시킨 교육 모델을 패션디자인전공 학생을 대상으로 전공수업에 적용한 연구로 교과 내의 통합교육 유형으로 볼 수 있다. 또한 액션러닝을 캡스톤디자인 교과에 적용하여 융합 교육프로그램을 제시한 '액션러닝 기반 패션문화콘텐츠 융합 교육프로그램 개발모형연구'(김유경, 2015)와 '창의·융합 능력 향상을 위한 패션디자인 교육 프로그램 개발 연구'(여현정, 2017), '패션분야 융합인재 육성을 위한 캡스톤 디자인 교육프로그램 학습 모형 개발'(김신우, 2018), '융합형 패션디자이너 양성을 위한 교육과정 개발에 관한 연구'(오수진, 2015)에서도 모두 단일 전공 단일교과에서 실시한 사례로 교과 내의 통합 유형으로 구분할 수 있다.

이와 같은 고찰결과는 패션분야에서의 융복합 및 융합교육 모두 교과 내의 통합교육에 치우친 연구가 대부분이라는 모순된 결과를 보이고 있다. 융복합은 다양한 영역과 방식으로 시도되어야 함에도 불구하고 서로 다른 학사영역의 교과 간 통합교육 연구는 아이러니하게도 전무한 실정이다. 이러한 점은 많은 것을 시사하고 있는데 특히, 학문의 기반이 다르고 이질적일수록 서로 다른 영역에 속하는 타 전공과의 시간 및 공간까지를 포함하는 교수자 간의 협업이 현실적으로 매우 어렵기 때문으로 추측된다.

2. 융복합 교육 캡스톤 디자인과 팀 기반 학습

삶의 영역 또는 학문 사이의 소통적 교육이 필요한 현 시점에서 학생이 주체적으로 지식을 구하고 활용할 수 있는 교육방법으로서 융복합 교육프로그램이 주목되는 동시에 이를 가장 효과적

으로 실천할 수 있는 시스템은 교육부 공시 산학협력교과목인 캡스톤디자인이라 볼 수 있다. 캡스톤디자인은 기존의 전통적인 대학 교과와는 다른 형식을 가진 교육 형태로서 개념은 학자들마다 매우 다양하게 정의되어지고 있다. 이를 종합하면 산학협력을 통한 학생들의 문제해결능력의 향상, 팀을 이루어 진행하도록 함으로써 공동협력능력의 향상, 진행되는 과정에 대한 문서화와 발표를 통한 의사전달능력의 향상, 설계능력의 강화를 통한 실무능력을 향상시키는 것이다(은광하 외, 2012). 이를 통한 캡스톤디자인 교육의 궁극적 교육목표는 취업 후 재교육 필요 없이 곧바로 현장에서 일을 할 수 있는 유능한 인재를 양성한다는 것이다(이태식 외, 2009). 교육부 산학협력 길라잡이 개정판(2015) 공시에 따르면 캡스톤디자인은 산업체에서 필요로 하는 제작가치가 있는 작품들을 학생이 스스로 설계, 제작, 평가하는 것을 말하며, 캡스톤디자인을 학과의 정규 교과과정에 적용시키고 산업체와 연계하여 현장감 있는 교수법을 개발하는 것을 기본방향으로 규정하고 있다. 이러한 캡스톤디자인의 산학협력적 특징이 서로 다른 영역간의 '융합'과 두 가지 이상의 다양한 방식이 합쳐진 '복합'의 개념을 적용하기에 가장 효율적인 것이다. 따라서 패션분야의 융복합 인재양성을 위해서는 전통적인 교과와 함께 기존과 다른 형식을 가진 교육 형태이자 산학협력의 대표적 교과인 캡스톤디자인에 융복합 교육을 효과적으로 적용할 수 있다고 사료된다.

한편, 캡스톤디자인의 독특한 특징이자 필수요소는 '반드시 팀 과제' 실시해야 한다는 점이다. 공동협업능력의 향상이 목표이기 때문에 교육부 공시에서도 반드시 팀을 이루어 수행하도록 명시하고 있다. 이를 실천하기 위해 많은 교수자들은 캡스톤디자인에 팀 기반 학습(TBL, Team-Based Learning)을 적용하고 있다. 팀 기반 학습은 일반적인 소집단의 협동학습을 팀으로 변환시켜 최상의 성과를 산출하는 학습 팀이 될 수 있도록 지원한다. 이때 교수들은 정보를 전달해주는 역할에서 전반적인 교육과정을 계획하고 전략적으로 학습자의 학습의 질을 높일 수 있는 운영자로 전환된다(심미자, 2009). 소집단 협동학습과 팀 기반 학습의 근본적인 차이점은 접근법을 비교해 봄으로써 그 활용방법을 명확하게 인식할 수 있다

〈표 3〉 소집단 협동학습과 팀 기반 학습의 비교

구분	협동 학습	팀 기반 학습
집단의 과업수행 장소	교실 내	교실 내
집단 유지 기간	반 학기	전체 학기
집단의 크기	4명 이하	5~7명
역할 분담 활용 여부	활용함	미활용(역효과)
집단 활동 성적 부여	때에 따라	매우 중요
집단 학습 과정 분석	매우 중요	매우 중요하지 않음
집단의 성과에 즉각적인 피드백 제공	매우 중요하지 않음	매우 중요
동료평가 사용 여부	때에 따라	매우 중요

출처: “팀 기반 학습”, Michaelsen, L. K., Knight, A. B., & Fink, L. D. 2009(이영민, 전도근 공역), 학지사, p47.

〈표 4〉 추진배경 및 목적

구분	내 용
추진배경	<ul style="list-style-type: none"> - 충주시의 아동친화도시 추진에 따라 충주의 지역아동센터 40여개의 개선이 필요하게 됨 - 충주의 지역아동센터 40여개 비영리민간단체는 빈곤아동을 보호, 교육, 문화, 정서지원 등의 기능을 지원해야하나 봉사자의 인력부족에 따른 고질적인 문제를 가지고 있었음 - 충주시의 아동친화도시 조성 목표 달성과 지역아동센터의 교육 부문의 문제해결을 위해 건국대학교(글) 패션디자인전공과 협력(업무협약체결: 2016년8월30일)
목적과 필요성	<ul style="list-style-type: none"> - 충주시 아동친화도시 조성을 목표로 아동 및 청소년의 인식개선이 필요 - 아동권리증진을 위한 아동권리 홍보 필요 - 복잡한 사회문제 해결과 아동중심 문화가치 실현을 위한 융복합 교육 필요 - 기존 아동권리증진 메시지 전달은 숙련자에 의한 수용이미지를 일방적으로 전달한 형태 - 새로운 메시지에는 아동친화도시 10대원칙 중 하나인 아동청소년 참여의 방법론 필요 - 이동자율성을 가지며 단발성이 아닌 지속성을 가진 메시지 전달방법 필요
목표	<ul style="list-style-type: none"> - 패션디자인전공과 사회복지전공의 융복합 교육으로 아동권리증진 메시지 개발 - 지역아동센터의 아동·청소년이 함께 참여하여 기초디자인 개발 - 최종적으로 패션디자인전공에서 전문기술로 가공하여 성과물 창출 - 과제수행을 통한 지역 및 대학생의 아동권리·아동친화 인식개선(간접 홍보 효과)

(Michaelsen 외, 2009). 두 가지 학습방법은 교실 내에서 과업 수행이 이루어진다는 점에서는 동일하다. 따라서 〈표 3〉와 같이 팀 기반 학습은 여러 가지 측면에서 협동학습과 다르게 활용된다.

협동학습은 전체 학기에 이루어지지 않지만 팀 기반 학습은 전체 학기에 걸쳐 이루어진다. 집단의 크기는 협동학습이 4명 이하로 이루어지지만 팀 기반 학습은 5명에서 7명이 적합하다. 집단활동에 성적을 매기는 것은 협동학습에서 중요하게 다루어지지 않거나 때에 따라 이루어지지만 팀 기반 학습에서는 매우 중요한 사항이다. 이 밖에 개인과 집단의 성과에 즉각적인 피드백을 제공하는 것이 팀 기반 학습에선 매우 중요하지만 협동 학습에선 중요하게 다루어지지 않는다. 동료평가

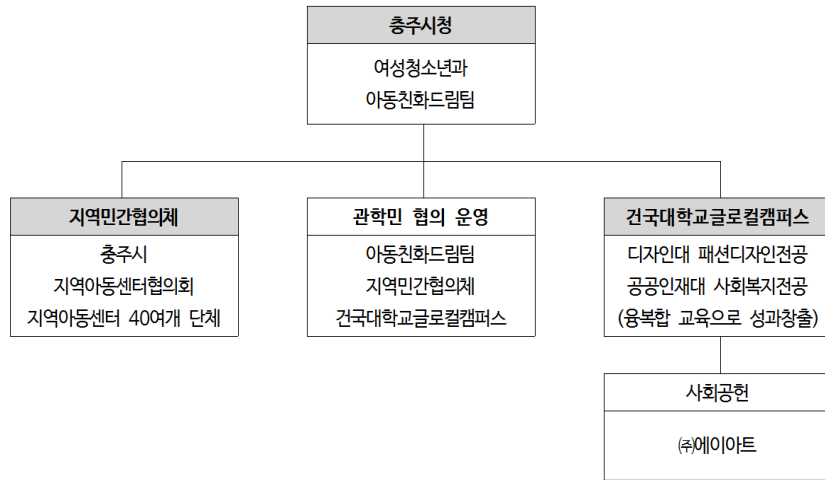
또한 협동학습에 비해 팀 기반 학습에서 중요하게 활용한다.(Michaelsen 외, 2009, 이영민, 전도근 공역). 따라서 단순한 소집단 협동학습은 역할 분담에서 학습자간 불만 등의 역효과가 나는 점을 주의사항으로 강조되고 있으므로 팀별 성적부여에 거부감이 발생하여 성과창출에 지대한 영향을 미치기 때문에 본 연구에서는 Michaelsen 외(2009)의 “팀 기반 학습” 방식을 융복합 교육 캡스톤디자인 수업에 적용하였다.

Ⅳ. 관·학·민 협력 융복합 교육 캡스톤디자인 사례

1. 사례고찰 및 성과창출

사례연구는 본 연구자가 진행한 관·학·민 협력 융복합 교육을 실시한 캡스톤디자인 교과운영을 중심으로 고찰하였다. 교과목 명칭은 ‘패션캡스톤디자인’이며, 협력기관은 충주시청 아동청소년과 아동친화드림팀과 지역비영리민간단체인 지역아동센터와 아동친화드림팀과 지역비영리민간단체인 지역아동센터 40여개를 대표하는 지역아동센터협의회이다. 협력 기간은 2016년 6월부터 12월까지와 2017년 5월부터 6월까지의 두 차례에 걸쳐 약9개월간 협력하였다. 2016년 6월부터 12월까지의 관·학·민 협력 융복합 교육을 실시하였고 2017년 5월부터 6월까지의 창출된 성과를 지방자치단체가 활용하는 기간이었다. 추진배경 및 목표는 <표 4>와 같고, 협력체계와 협력 기관별 역할은 <그림 2> 및 <표 5>와 같고, 추진절차는 <표 6>과 같다.

관·학·민 협력 융복합 교육프로그램의 중요



<그림 2> 관·학·민 협력 추진체계

<표 5> 협력 기관별 역할 및 지원

구분	역할	지원
충주시청 아동청소년과 아동친화드림팀	- 아동친화도시 조성을 위한 기획 및 관리 - 대학생 참여 팀 과제 평가 및 멘토링 - 우수사례 자산화 및 활용	- 전시공간 제공 - 우수사례 사업화 - 운영지원금 제공
지역 비영리 민간단체 지역아동센터 협의회 (지역아동센터 약40여개)	- 아동청소년 참여 운영 협의 - 전시 발표회 행사주관 - 참여 팀 과제 평가 및 멘토링 - 우수사례보고서 지역아동센터에서 활용	- 참여아동 지원 - 차량 지원 - 봉사자 지원 - 책자 인쇄비 지원
건국대학교 글로벌 캠퍼스	- 융복합교육을 통한 아동권리증진 메시지 개발 - 아동 참여 디자인 개발 - 패션아이템 시제품 제작 및 핸들링 - 행사 기획 및 운영 - 홈페이지 제작(우수사례등록 및 홍보)	- 시제품 제작비 - 학생 멘토링 지원 - 봉사자 지원 - 특허 추진
	사회복지학전공	- 융복합교육을 통한 아동권리증진 스토리 개발 - 전시 발표회 지원

성을 인식하여 2016년 8월 충주시청 국원성 회의실에서 충주시와 건국대학교 및 지역아동센터협의회와 <그림 3>과 같이 3자간 업무상 협약을 체결하고 상생 발전 방안을 논의하였다. 충주시는 아동친화도시 조성의 목적, 지역아동센터는 인력 부족으로 인한 교육, 정서지원을 개선하기 위한 목적, 건국대 패션디자인전공과 사회복지전공은 재학생의 다양한 경력개발을 위한 목적을 충족시

키기 위해 6월부터 8월까지 3개월간에 걸쳐서 아이디어 회의와 사업비 및 협력 간의 역할과 추진 절차를 협의하였고, 수차례의 논의 끝에 4대 아동권리증진을 주제로 하여 메시지 개발과 캐릭터디자인, 패션아이템 적용 등을 확정하였다.

이에 따라 패션디자인전공과 사회복지전공의 융복합 교육프로그램 운영을 구체적으로 기획하고 강의교안을 협의하여 9월부터 실행하였다. 패

<표 6> 관·학·민 협력 융복합 교육 추진절차

월별	역할	기타
6월	- 충주시 아동청소년과 아동친화드림팀과 상생·발전방안 논의 - 아동친화도시 조성을 위한 아이디어 회의	주제 확정
7월	- 관·학·민 협력 역할 구분 및 지원금 책정 회의 - 아동친화도시 홍보로 방향을 정하고 구체적인 패션아이템 논의	아이템확정
8월	- 협력 주체간 업무협약 체결(2016년8월30일, 충주시청 국원성회의실) - 패션디자인과 사회복지전공의 융복합 교육프로그램 협의	융복합교육 협의확정
9월	- 대학생 팀(10개)을 구성하고 융복합 교육프로그램 시작 - 공익 디자인 및 캘리그래피 특강 추진 - 현장방문, 지역주민의식조사 등 실시	융복합교육 실시
10월	- 패션디자인전공과 사회복지전공의 융복합교육 중간 평가회 실시 - 지역아동센터협의회와의 지원으로 지역아동·청소년과 패션디자인전공 학생이 함께 아동참여 디자인 개발 - 피드백 분석 및 특별 디자인 수정	지역아동참여 1차 평가회
11월	- 충주시청 아동친화드림팀 공무원 및 민간단체인 지역아동센터협의회와 패션디자인전공 및 사회복지전공과 최종 평가회 실시 - 메시지디자인과 홍보용 제품디자인 최종 수정 및 시제품 제작 실시	2차 평가회
12월	- 시제품 제작 완성 및 전시회 준비 - 관·학·민 협력 프로젝트 제안전 개최(충주시청로비)	우수사례 홍보

충주시-건국대 패션디자인-지역아동센터협 맞손
 아동권리 및 아동친화도시 홍보디자인 개발 업무협약식
 2016. 8. 30.(화) 충주시청 국원성회의실

협력주체

- 충주시 문화복지과 여성청소년과
- 건국대 문화활력소 디자인역동 디자인본부 패션디자인전공
- 충주시지역아동센터협의회

협력내용

- 이용연희 및 아동친화도시에 대한 상호 인사공유
- 이용연희 및 아동친화도시 홍보코너개발 및 장기 발전방안 마련

충 주 시

디 자 인 대 학

2016년 08월 14일
 작성자 : 패션디자인전공 교수 차유미

<그림 3> 관·학·민 3자간 협약 및 협의 자료



〈그림 4〉 패션디자인전공과 사회복지전공의 융복합 수업 영상자료

〈그림 5〉 팀별 4대 아동권리 메시지 개발 보고서

션디자인전공 학생들은 ‘패션캡스톤디자인’ 수업에 수강신청을 하고 사회복지전공에서는 ‘아동복지론’ 수업에 각기 수강신청을 하도록 하였으며, 두 개의 전공 시간 중에 겹치는 요일과 시간대를 선정하여 융복합 교육을 실시하였다.

교육내용은 공공디자인과 거버넌스 등을 포함하여 이론교육을 2차례 실시하고, 패션디자인전공 28인과 사회복지전공 48인의 총 76명을 10개 팀으로 나누었다. Michaelson 외(2009)의 “팀 기반 학습”에서는 협동학습과 달리 팀기반 학습의 경우 집단의 크기가 작으면 사용가능한

자원과 견해가 줄어들고 8인 이상인 경우 모두 참여가 어렵다고 하였다. 이를 참고하여 팀 구성에서는 전공이 편중되지 않도록 패션디자인 전공 3인과 사회복지전공 4-5인이 한 개의 팀을 이루도록 하여 팀의 총인원이 7-8인 사이가 되도록 조직 하였다. 낮은 학생들끼리의 자유조직에는 애로사항이 있어 본 연구자 및 사회복지전공 담당 교수자가 협의하여 학생을 배정하고 매 수업마다 학생들의 진행과정을 영상 촬영하여 융복합 교육 캡스톤디자인을 운영하였다(그림4).

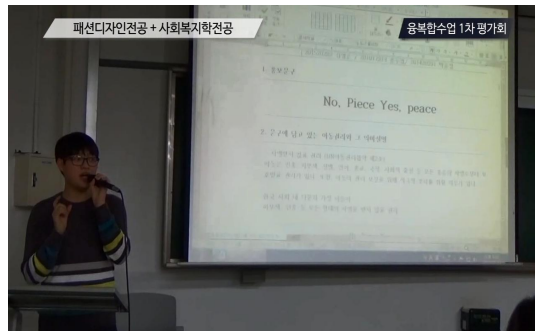
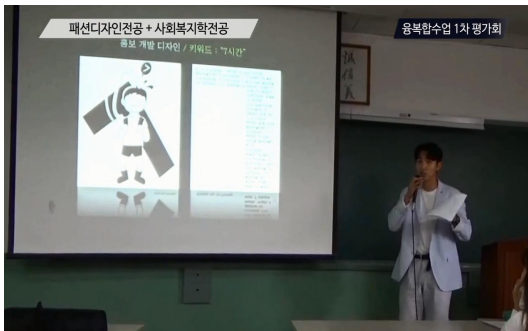
특히, 협동학습의 경우 교수가 학생 개개인에게 역할을 부여하게 되면 학생들이 스스로가 무엇을 수행하고 효율적으로 성취할 것인지에 대한 학습을 방해할 수 있다. 따라서 가급적 집단이 융복합 팀으로서 효과적으로 기능할 수 있는 방법을 모든 구성원들이 결정할 수 있도록 하였다. 즉, 교수는 운영만 하고 결정에 개입하지 않도록 팀 기반 학습 원칙을 학생들에게 안내하고 시작하였다.

관·학·민 협력을 통해 협의된 과업을 학생들에게 전달하고 팀별로 목표달성 및 성과창출을 위해 무엇을 해야 하는지를 모든 구성원이 스스로 결정하도록 유도하였다. 융복합 10개 팀들은 과업 달성을 위한 메시지 개발에 4대 아동권리(보호권, 발달권, 생존권, 참여권)에 해당하는 메시지를 개발하기로 결정하였으며, 아동관련 자료조사 및 이해관계자 인터뷰를 통한 스토리를 발굴하는 등의 과업 수행방법은 팀별로 각기 다른 방식을 취하였다. 그 결과 10개의 융복합 팀은 총21개의

아동권리증진 메시지를 개발하였으며 향후 지역 아동센터에서 이를 활용할 수 있도록 <그림 5>와 같이 메시지별 스토리 보고서를 작성하였다. 보고서 내용도 팀별로 다른 방식이었으나 공통적으로는 각 메시지가 어떤 의미를 담고 있는지의 이론적 배경 및 지역아동센터의 교육활용방안이 담겨 있었다.

아동권리증진을 위해 개발된 메시지는 중간평가회에서 팀 별 발표를 통해 참여 학생들이 스스로 동료평가를 실시하고 총8개의 메시지를 최종적으로 선정하였다(그림 6).

참여구성원 스스로 평가 선정한 아동권리 메시지를 기반으로 융복합 팀들은 전문성을 발휘할 수 있는 방식도 학생들 스스로 결정하였다. 패션디자인전공 학생들은 아동권리 홍보 디자인개발을 실시하였고, 사회복지전공 학생들은 지역아동센터에서 활용할 수 있도록 활용매뉴얼 등을 개발하였으며 팀 내의 구성원들끼리 피드백을 주고 받았다.



<그림 6> 융복합 수업 중간평가회(1차 평가회)



<그림 7> 지역아동센터의 아동참여 제작과정



〈그림 8〉 융복합 수업 최종평가회(2차 평가회) 및 각 협력단체 대표의 피드백

특히, 패션디자인전공 학생들은 충주지역 민간 단체와 협력하는 융복합 교육을 수행하였는데, 이는 4대 아동권리 중에서 ‘놀이 권리’를 실천하고자 기획한 관·학·민 협력 과업 중 하나였다. 이를 위해 패션디자인전공 학생들은 지역아동센터협의회와 협의하여 약40여개의 지역아동센터 아동·청소년들 중 지원자를 선발하였다. 패션디자인전공 학생들은 색연필과 마카 등의 스케치 및 채색 도구를 준비하여 아동·청소년에게 재미있는 방법을 가르치며 참여아동의 아이디어 스케치를 얻었고 이를 세련되게 가공하는 작업을 통해 아동참여 디자인을 완성하였다(그림 7).

완성된 디자인은 최종 평가회를 실시하여 팀별 발표를 통해 참여자 및 참석자에게 어필하고 다양한 관점의 피드백을 받았다. 최종평가회에는 충주시청 여성청소년과장 및 팀장과 주무관 등의 공무원 6인, 지역아동센터협의회장 및 각 지역아동센터장과 봉사자 등 43인, 지역아동센터 아동·청소년 대표 9인, 패션디자인전공과 사회복지전공 참여 학생 76인과 담당교수 3인 등 총137명의 평가표 작성과 협력단체 대표 발언 등을 통해 피드백을

받고 최종 디자인 수정을 실시하였다(그림 8).

〈그림 9〉와 같이 아동권리증진 메시지를 적용한 아동의류 및 홍보용품 38종류의 시제품과 10개의 융복합 팀의 메시지 디자인 판넬을 제작하여 포스터 발표와 시제품 전시회(2016년 12월3일~8일, 충주시청 로비)를 개최하였고, 충주시장 및 충주시의원과 경찰청, 소방청, 지역아동센터협의회와 각 지역아동센터장 및 아동청소년, 건국대학교 부총장 및 학장과 참여전공학과장 등의 관·학·민 협력관계자들로부터 긍정적인 반응을 얻었다(그림 10).

패션디자인전공과 사회복지전공의 참여 학생들은 개발된 아동권리 의류디자인 중에서 후드티 1점을 성인용으로 소량 생산하여 전시장 오픈행사에 모두 착용하여 홍보효과를 극대화 하였고 좋은 반응을 이끌었다. 또한 융복합 팀들의 홍보 아이디어에 따라 아동사이즈로 제작한 후드티를 행사장을 찾은 지역아동센터 아동·청소년들에게 증정(약50여벌)하였고, 개발된 디자인 일부를 스티커로 제작하여 배포하는 등의 이벤트를 열어 아동·청소년들에게 즐거운 반응을 이끌면서 아



“듣이가 너의 마음을 보듬어줄게”

: 아동의 4대 권리 중 보호권과 관련된 문구이다. 캐릭터 이름 ‘듣이’는 ‘보듬다’라는 단어에서 따온 것으로, 보호권을 보장받지 못하고 있는 아이들을 보듬어 준다는 의미이다.



“듣이가 너를 든든하게 지켜줄게”

: 아동의 4대 권리 중 ‘발달권’에 관한 홍보 문구로 최근 놀권리를 보장받고 있지 못한 아이들을 자유롭게 놀 수 있도록 지켜준다는 의미를 담고 있다.



“뿐이가 너를 건강하게 해줄게”

: 아동의 4대 권리 중 ‘생존권’에 관한 홍보문구로 생존에 가장 중요한 음식을 통해 생존권을 위협받는 아이들을 건강하게 해준다는 의미이다.



“뜯이가 너를 지지해줄게”

: 아동의 4대 권리 중 ‘참여권’에 관한 홍보문구로 아이들이 여러가지 의견을 무시 하는 것이 아닌 아이들의 의견을 지지해준다는 의미로 아이들의 참여권을 지켜주는 권리이다.



참여 아동청소년의 그림을 기반으로한 아동권리 메시지(I Do 아이도) 디자인

4대 아동권리 메시지와 디자인



개발된 메시지를 의류와 패션용품에 적용한 시제품 사례



〈그림 9〉 4대 아동권리 메시지 디자인과 시제품 일부

동권리 중 ‘참여권’과 ‘놀권리’를 실천하였다. 또한 융복합 교육과정을 동영상으로 제작하여 시청 로비에서 일주일간 영상을 방영하여 시청을 방문하는 지역주민들의 아동권리 의식개선을 도모하였다. 일주일간의 포스터 발표와 시제품 전시를 통해 시청을 방문했던 지역민의 각종 문의와 지역사업자들의 사업제의를 받게 되어 해당 융복합 팀이 창업을 진행하는 뜻밖의 성과를 얻

기도 하였다. 이후 성과활용은 융복합 교육프로그램 진행과정과 개발된 아동권리 메시지 및 디자인과 활용 매뉴얼을 〈그림 11〉과 같이 책자로 발간하여 각 지역아동센터에 배포하였고, 지역아동센터에서는 이를 참고하여 교육 및 정서지원의 콘텐츠로 현재까지 지속적으로 활용하고 있는 의미 있는 성과를 이루었다. 또한 다음해인 2017년 5월 어린이



〈그림 10〉 시제품 전시회와 융복합 팀별 포스터 발표



〈그림 11〉 성과 활용 사례

〈표 7〉 연구사례 성과분석 및 활용

구분	성과분석	활용
교육적	- 융복합 교육 유형 중 서로 다른 영역의 교과 간 통합 - 캡스톤디자인에 융복합 교육과 팀기반학습 적용	- 새로운 교육모델 활용
연구적	- 기초연구를 탈피한 실용화 및 사업화 연구사례 도출 - 전시회를 관련한 지역민간사업체의 사업화 제안	- 특허연구 - 해당 팀의 대학생 창업 진행
봉사적	- 관학민 협력 지역연계 활성화의 긍정적 사례 도출 - 아동권리 메시지와 디자인 견본 및 활용매뉴얼 배포	- 지방자치단체 정책 반영 - 지역민간단체의 다양한 활용

날에는 충주시청이 주관하여 충주무술공원에서 개최된 행사부스에서 대량생산한 제품을 지역아동에게 배분하였으며 가장 인기 있는 디자인을 스티커로 제작하여 아동이 얼굴에 붙이고 즐겁게 놀권리를 실천하기도 하였다. 이때 충주시청에서는 개발된 메시지와 디자인을 어린이날 행사에 해마다 지속적으로 활용할 수 있도록 예산정책에 반영되었다. 또한 충주의 지역아동센터에서 가장 많이 활용한 것은 4대 아동권리 캐릭터 디자인이었다는 후기를 참고하여 2017 전국 지방자치단체 정책발표회에서는(2017년 6월13일~14일, 서울 롯데월드몰) 관·학·민 협력 융복합 교육프로그램

을 소개하고, 홍보부스에서 시제품을 전시하면서 4대 아동권리 디자인을 뱃지로 제작하여 225개 지방자치단체에 배분하여 높은 호응을 얻기도 하였다(그림 11).

2. 성과분석 및 교육모델 제시

본 연구의 사례고찰에 대한 성과분석 및 활용은 다음(표 7)과 같이 요약할 수 있다.

전국 지방자치단체 디자인진흥사업 실태조사(2006)에 따르면 지방자치단체의 전체 예산대비 디자인 비중은 0.1% 이하이고, 평균 자립도

〈표 8〉 관·학·민 협력 융복합 교육 캡스톤디자인 모델 제시

도입 단계	관·학·민 협력 캡스톤디자인 시스템구축	<ul style="list-style-type: none"> - 융복합 교육 운영을 위한 관·학·민 협력체계 구축 - 상호 상생·발전 방향 모색 및 역할 협의 - 수혜자인 지역사회의 욕구를 고려한 시스템 - 주도자인 지방자치단체의 거버넌스 고려 	관·학·민 사전협의
도입 단계	실무과제협의 (목표설정)	<ul style="list-style-type: none"> - 대학이 자체설정하지 않고 관·학·민 협력 과제협의 - 수혜자인 지역아동과 지역단체 인터뷰, 주도자인 공무원 인터뷰를 통한 구체적인 실행목표설정 - 실행목표에 따른 문헌조사 및 현장방문 조사 	관·학·민 사전협의
도입 단계	융복합 교육 시스템 구축 (강의계획 설정)	<ul style="list-style-type: none"> - 서로 다른 학사영역의 교과 간 통합 체계 구축 - 담당 교수자간 협의에 의한 강의계획 설정 - 서로 다른 교과목의 수강신청 기준 마련 - 각 교과목 강의실 및 공동 강의실 수배 - 교과목 별 다른 시간대와 공동 시간대 배정 	서로 다른 학사 간 융복합
실행 단계	융복합 교육 (교과 내 통합)	<ul style="list-style-type: none"> - 이질성이 큰 융복합 교육의 이해를 돕고 원활한 운영을 위해 교과 간 개별교육과 교차교육 각1회 실시 	교과 내 통합 2회
실행 단계	융복합 교육 (교과 간 통합)	<ul style="list-style-type: none"> - Michaelsen, L. K.외(2009)의 팀 기반 학습 방식 적용 - 각 팀별 주제 설정 및 실태조사, 문헌조사 - 팀별 토론을 통한 학생 주도의 과제 수행 - 교수자의 팀별 피드백 필수 	교과 간 통합 5회
평가 단계	중간 평가 (발표 워크숍)	<ul style="list-style-type: none"> - 팀 별 발표를 통한 개별과제의 적정성 평가 - 문제해결의 타당성, 객관성 및 학습자 간 피드백 	교과 간 통합 1회
실행 단계	학·민 협력 융복합 디자인	<ul style="list-style-type: none"> - 수혜자 참여 협력을 증대시키고 과제목표의 조건달성을 위해 지역민 참여 융복합 디자인 개발 수행 	학·민 협력 2회
실행 단계	융복합 디자인 개발	<ul style="list-style-type: none"> - 팀별 수행과제를 적용한 디자인개발 및 수정 - 지역민 참여 융복합 개발디자인의 전문적 가공개발 	교과 내 통합 1회
실행 단계	융복합 종합평가	<ul style="list-style-type: none"> - 관·학·민 협력 주제 및 이해관계자 참여 평가회 실시 - 공동 평가서 작성을 통한 피드백 검토 	관·학·민 협력 교과 간 통합 1회
평가 단계	융복합 시제품 개발	<ul style="list-style-type: none"> - 평가회의 피드백을 바탕으로 시제품 제작 수행 	교과 내 통합 3회
활용 단계	활용	<ul style="list-style-type: none"> - 관·학·민 협력 포스터 발표 및 전시회를 통한 홍보 - 결과물 및 과정보고서 제작 및 지역사회 활용 - 지역자치단체 활용 지역민간사업자 매칭 학생창업 	관·학·민 협력

32.81%로 낮은 수준에 머물러 있는 것으로 조사 되었다. 다수의 지방자치단체 관계자들은 지역발전과 지역민의 삶의 질 향을 위해 가능성 있는 정책 사업을 원한다. 이러한 방향에서 대학의 교육과 실수요자인 민간단체와의 협력이 필요하다고

볼 수 있다. 따라서 본 연구에서는 관·학·민 협력 융복합 교육 캡스톤디자인과 팀 기반 학습 적용모델을 다음(표 8)과 같이 제시하고자 한다.

도입단계에서는 시스템구축을 3자간 협의하고 실무과제협이는 대학이 자체적으로 설정하지 않고

관·학·민 협력으로 과업 및 과제를 협의하도록 제시하였다. 이는 본 연구자의 사례를 통해 협력 주체 간 높은 만족도의 피드백을 받았고 이에 따른 활용사례가 다수 발생한 결과를 체험 확인하였기에 이와 같은 협력모델을 제시하게 되었다.

또한 여러 영역의 학생들이 동시 수강하는 교양교과목이 아니라 서로 다른 이질적인 영역의 전공학문이 융복합 교육을 교과 간 유형으로 진행하는 것이므로 학습자의 이해를 돕기 위해 교과 내 통합교육을 총2회 실시하였다. 교과 내 통합교육은 각 전공교과에서 담당교수가 1회 실시하였고 교차교육은 패션디자인전공교수가 사회복지학생을 대상으로 공공디자인 이론교육을, 사회복지전공교수가 패션디자인학생을 대상으로 지역사회와 거버넌스 이론교육을 1회 실시한 결과 학습자와 교수자 모두 혼선을 줄일 수 있었다. 이러한 교과 내 선행 교육은 융복합 교육에서 반드시 필요하다는 임수정(2017)의 연구결과와도 일치하는 대목이다. 따라서 교과 내 유형의 융복합 교육이 병행되는 모델로 제시하였다.

또한 융복합 교육은 팀 기반학습을 적용하였는데 이는 반드시 팀 구성을 해야 하는 캡스톤디자인의 조건을 맞추기 위함이기도 하지만 성과창출 면에서 반드시 성공해야 하는 부담을 안고 있는 프로그램이었기 때문에 Michaelsen 외(2009)의 “팀 기반 학습” 방식을 <표 9>와 같이 적용하게

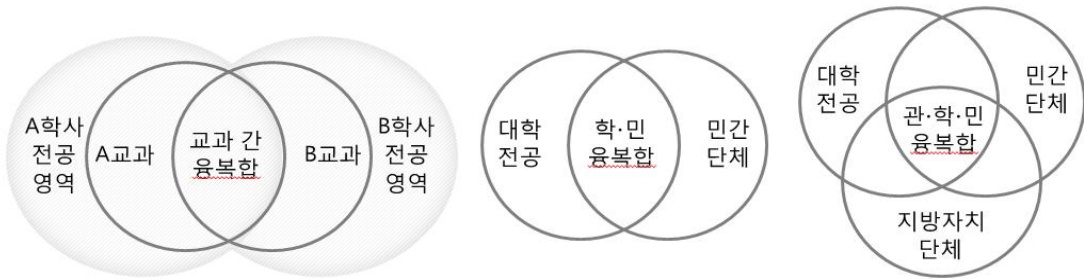
되었다. 그 결과 관·학·민 협력관계자들로부터 좋은 반응을 얻었고, 학습자의 참신한 아이디어로 전시홍보효과를 극대화 할 수 있었으며, 4대 아동권리의 대부분을 아동이 실천할 수 있었고, 지역사업체와 매칭되어 학생창업이 창출되는 뜻밖의 성과도 얻었으며, 보고서를 책자로 발간하여 지역민간단체가 활용하였고, 지방자치단체의 정책에 반영되고 각종 행사에도 활용되는 성과를 얻었다. 이와 같은 성과에 본 연구자는 캡스톤디자인에 팀 기반 학습을 적용하는 것이 성과창출에 매우 기여할 수 있다는 Michaelse 외(2009)의 연구에 동의하여 제시 모델에 포함 하였다.

V. 결론

오늘날 대학은 지역사회와의 소통 통로의 역할을 요구받고 있으며 이는 지역경제성장 및 지역발전의 기초가 된다. 지금까지의 지방자치단체는 관·학·민 협력 관계를 구축하고자 하였으나 대학교수자의 사업심사, 자문참여와 같은 제한적이고 소극적인 형태 및 연구용역과 같은 상호보완적 의미의 협력으로 볼 수 없는 형태로 이루어져 왔다. 그러나 지역의 상생발전을 도모하고자 한다면 기존의 방식은 탈피해야 할 것이며 상호보완적 체계로 이루어져야 한다. 이를 위해 본 연구

<표 9> 팀 기반 학습을 적용한 캡스톤디자인

구분	팀 기반 학습	캡스톤디자인 적용 모델
집단의 과업수행	교실 내	기본적으로 교실 내였으나 현장방문조사는 교실 밖에서 수행
교수자의 역할	운영자	과업 계획자 및 운영자
집단 유지 기간	전체 학기	전체 학기 적용
집단의 크기	5~7명	7~8명
역할 분담 활용	활용하지 않음. 역효과	역할 분담 미활용 역할 조정 원칙을 집단 스스로 정함
집단 활동 성적	매우 중요	집단별 성적평가와 개인별 성적평가
집단 학습 과정 분석	좋은 생각이나 매우 중요하지 않음	중간평가회 및 종합평가회 활용
집단의 성과에 즉각적인 피드백 제공	매우 중요	평가회 및 전시회 피드백 성과 활용 피드백
동료평가 사용	매우 중요	학습자간 상호평가 적용



〈그림 12〉 제시 모델에 적용된 3가지 유형

에서는 관학민 협력 융복합 교육 캡스톤디자인 사례연구를 통해 교육모델을 제시하였고 제시된 모델은 다음과 같은 특징을 가진다.

첫째, 지방자치단체가 수직적 방식으로 주도하는 형태가 아니라 공공부문, 교육부문, 민간부문이 수평적 방식으로 협의주도하는 형태의 시스템을 구축하였다.

둘째, 과제 및 목표설정도 대학이 전담하여 설정하는 것이 아닌 관·학·민 3자간의 협의를 통하여 목표설정을 할 수 있도록 하였다.

셋째, 융복합 교육프로그램은 〈그림 12〉와 같이 서로 다른 학사전공의 교과 간 융복합 교육, 학·민 협력의 융복합 교육, 관·학·민 협력의 융복합 교육의 3가지 형태를 각 주체 간 역할에 따라 단계별로 병행 제시하였다.

넷째, 팀별 협동학습의 단점을 보완하고자 Michaelson 외(2009)의 연구를 참고한 팀 기반 학습을 캡스톤디자인에 적용하였고 문제해결능력, 공동협업능력, 의사전달능력, 실무능력을 학습자 스스로 강화할 수 있도록 교수자의 역할을 정보전달자에서 교과 기획자 및 운영자로 변경 제시하였다.

이와 같은 제시모델은 지방자치단체의 경우 정책에 반영되어 지역발전의 효과를 볼 수 있다. 본 연구사례에서는 충주시에서 유니세프 인증을 위해 본 연구의 관·학·민 협력 모델의 과정과 성과를 송부하였고, 그 결과 아동친화도시로 선정되는 쾌거를 이루기도 하였다. 지역민간단체의 경우 민간의 한계를 극복하고 개발된 콘텐츠를 활용할 수 있는 효과가 있다. 본 사례연구의 경우 충주지역에 뿌리를 내리고 있는 약40여개의 지역아동센터에서 현재까지 개발된 메시지와 디자인콘텐츠를 지속적으로 활용하고 있다. 대학의 경우 지역사회

와 연계를 통한 융복합 인재양성의 효과가 있다. 특히 본 사례에서는 개인과제에 익숙한 학생들이 팀기반 학습을 통해 집단과 조직의 효율성을 스스로 학습하는 경험적 기회가 되었다.

특히 패션디자인전공과 사회복지전공이라는 이질적인 영역의 교과 간 융복합 교육 시도는 필요에 따라 전공 간 융복합이 충분히 가능하다는 점을 보여주고 있다. 학문의 기반이 다른 영역이기 때문에 전공 간 시간 및 공간 조율을 포함하여 전공 및 교수자 간 협업이 긴밀해야 하는 애로사항이 있으나 본 연구사례와 같이 지역사회연계라는 공동의 성과창출을 목표로 한다면 융복합 전공을 별도로 개설하지 않고도 전공 간, 교과 간 융복합 교육이 충분히 가능한 점을 보여주는 의미 있는 사례라고 볼 수 있다.

본 연구는 특정 기간 동안 특수 목적을 위해 진행된 단일사례의 한계점을 가진다. 향후 지속성을 가질 수 있는 다양한 방법론이 시도되어야 할 것으로 사료된다.

참고문헌

- 김승권, 신희선, 강성근, 오혜인. (2014). *민관 협력의 모형개발과 매뉴얼: 우수사례분석을 기초로*. 한국보건사회연구원 정책자료집.
- 김승현. (2014). *확산형·분석형 사고기법이 융합된 패션디자인발상 교육모델 개발*. 서울대학교 박사학위논문.
- 김신우. (2018). *패션분야 융합인재 육성을 위한 캡스톤디자인 교육프로그램 학습 모형 개발*. 연세대학교 박사학위논문.
- 김안제. (1996). *지방자치와 지역개발*. 입법조사연

- 구. 통권 제237호.
- 김유경. (2015). 액션러닝 기반 패션문화콘텐츠 융합 교육프로그램 개발모형연구: 문화콘텐츠 및 전통 문화 콘텐츠 문헌연구 중심으로. *한국전시산업융합연구원*, 22, 57-66.
- 김인경, 차유미. (2016). 패션 캡스톤디자인의 선순환 시스템 운영모델 설계 연구. *한국패션비즈니스학회*, 20(2), 165-180.
- 박영석, 신혜원. (2016). 패스트 패션 융복합 프로그램의 경제교육 연계성 분석. *한국경제교육학회*, 23(1), 1-22.
- 보건복지부·지역아동센터 중앙지원단. (2014). *전국 지역아동센터 실태조사 보고서*. 서울: 보건복지부.
- 심미자. (2015). 팀 기반 학습(TBL) 수업전략. *한국간호교육학회 학술대회*, 19-35.
- 여현정. (2017). *창의·융합 능력 향상을 위한 패션디자인 교육프로그램 개발연구*. 경희대학교 석사학위논문.
- 오수진. (2015). *융합형 패션디자이너 양성을 위한 교육과정개발에 관한연구*. 홍익대학교 국제디자인전문대학원 박사학위논문.
- 윤명한. (2014). 지역연계 관학협력 환경디자인 교육프로그램 사례연구. *한국기초조형학회*, 15(3), 253-261.
- 은광하, 이완복, 경병표, 유석호, 이동열. (2012). 창의력 기반 게임을 위한 디자인 접근 교육 사례, *한국디지털정책학회*, 10(7), 229-235.
- 이태식, 전영준, 이동욱, 장병철. (2009). 공학대학 캡스톤디자인 교육과정 운영실태 및 학습 만족도 조사, *공학교육연구*, 12(2), 36-50.
- 임동진. (2006). 외국 대학의 캡스톤 디자인 (Capstone design) 교육. *대한전기학회*, 55(9), 58-61.
- 임수정. (2017). *융복합교육을 활용한 고려가요 교육지도 방안*. 충남대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 조영하. (2008). 지역사회의 요구에 부응하는 대학의 역할에 관한 연구. *한국교육개발원*, 35(1), 191-226.
- 지은구, 조성숙. (2010). *지역사회복지론*. 서울: 학지사.
- 함승환, 구하라, 김선아, 김시정, 문중은, 박영석, 박주호, 안성호, 유병규, 이삼형, 이선경, 주미경, 차윤경, 황세영. (2013). 융복합 교육의 개념화: 융(복)합적 교육 관련 담론과 현장 교사 포커스 그룹 면담을 중심으로. *한국교육과정평가원*, 16(1), 107-136.
- Etzkowitz, H., & Zhou, C. (2007). *Regional Innovation Initiator: The Entrepreneurial University in Various Triple Helix Models*. Singapore Triple Helix VI Conference.
- Ingram, J. B. (1975). 배진수, 이영만 공역. (1995). *교육과정 통합과 평생교육*. 창지사.
- Michaelsen, L. K., Knight, A. B., & Fink, L. D. (2002). 이영민, 전도근, 공역. (2009). *팀 기반 학습*. 서울: 학지사.