

한국교육시설학회 제4회 학생공모전 소고: 작고 세련된 공간의 추구 Desire for Small But Rich Space



박 종 혁 / 정회원, 서울과학기술대 건축학부 교수
Park, Jong-Hyuk/ Professor, Seoul National University of Science and Technology
jpark@seoultech.ac.kr

8세부터 19세까지(의무교육은 16세까지) 우리나라 국민이라면 대부분 학교란 건축공간 안에서 많은 시간을 보내게 된다. 저마다 자신의 청소년기의 시절을 돌이켜 보거나 우리 아이들의 생활을 살펴본다면 학교 건축 환경이 얼마나 중요한 지를 누구나 헤아릴 수 있으며, 그런 이유로 교육시설학회에서 매년 개최하고 있는 교육시설 디자인 공모전은 큰 의미를 갖는다고 할 수 있다. 지난해에 초대작가로 전시회에 참여하였고 올 해에는 심사위원으로 학생들의 작품을 좀 더 세심하게 볼 수 있는 기회를 가지면서 매년 축적되어 가고 있는 학교 건축설계에 관한 창의적인 아이디어들을 확인할 수 있었다. 이러한 지적 축적물들은 미래의 우리나라 교육환경을 발전시키는 중요한 모멘텀이 되리라고 확신한다.

한국교육시설학회 제4회 교육시설 디자인 공모전의 주제는 “창의 지성 교육 실현을 위한 공간”이었으며 ‘STEAM 교육’, ‘액션러닝’, ‘함께 하는 수업’이 Key word로 주어졌

다. 많은 학생들이 단순히 디자인 프로젝트로써 공모전을 접근하기보다는 우리나라 교육과정의 변천사와 학교건축 공간의 변화들을 통시적으로 파악함으로써 공모전의 주제가 찾고자하는 사회적 요구를 파악하고 나름의 대안을 제시하는 진지한 모습을 보여주었기에, 이에 감사하며 제출안들을 살펴보았다. 이 글에서는 수상작들이 주목하고 제안하고자 했던 내용들의 특징들을 간단히 살펴보고 정리하고자 한다.

1. 우리나라의 교육과정 변화에 대한 진지한 고찰

우리나라는 7차교육과정(1997.12.30)을 통해서 교육의 내용의 큰 변화를 가져왔다. 그 내용을 살펴보면 학교와 학생의 자율성을 높이고 획일화된 교육을 지양하며 학생별 적성과 능력에 따른 맞춤형 교육을 실시하는 것에 중점을 두고 있다. 이후에는 교육과정 개정체제를 수시개정으로

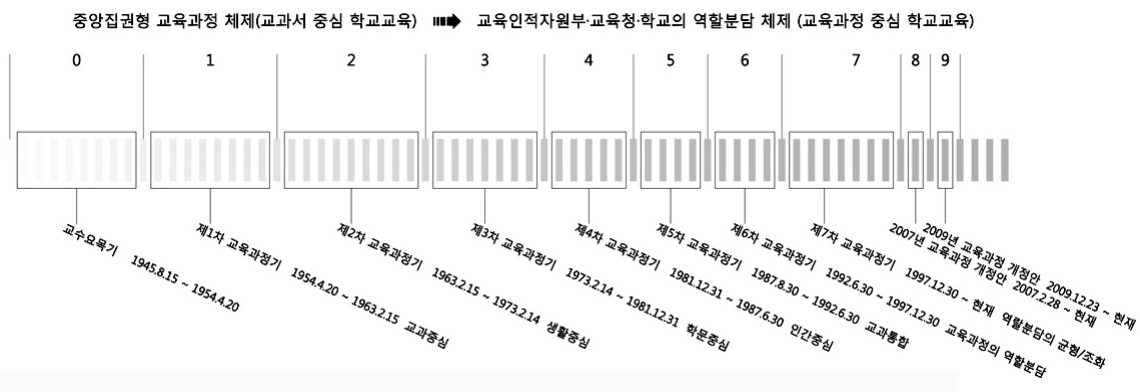


그림 1. 「New school learning space」 한국교육과정의 배경

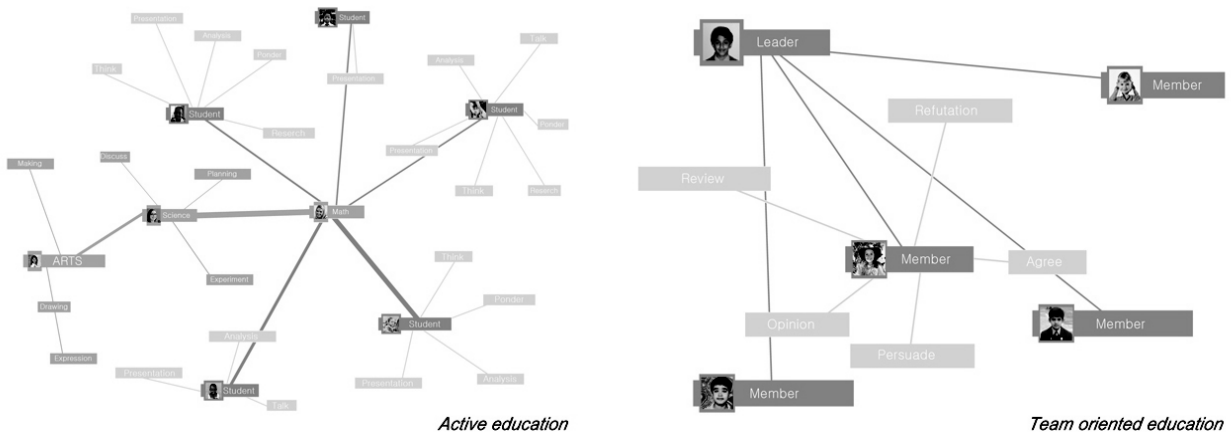


그림 2. 「Avenue of books」 창의적 교육방식

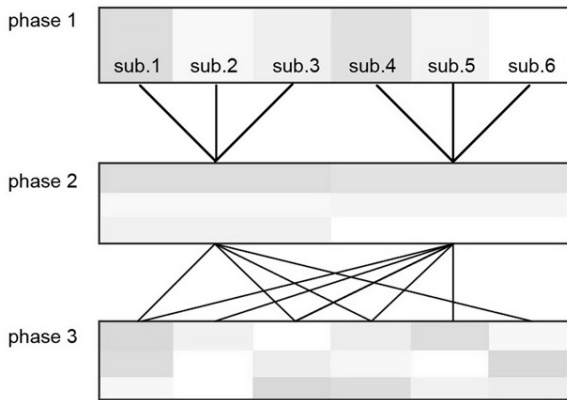


그림 3. 「기억의 길을 따라 걷는 학교」 다양한 수업방식의 구성

바꾸었고 몇 차례의 개정이 있었지만 7차 교육과정에 있었던 큰 변화 흐름의 연장이라고 볼 수 있다. 학생들은 이러한 교육과정의 변화 process를 고찰<그림 1>하고 그에 따른 교육방식<그림 2>과 교육환경<그림 3>의 대응에 관해서 제안하였다.

2. 교실 평면 및 공공 오픈 스페이스 평면에 관한 아이디어 제안

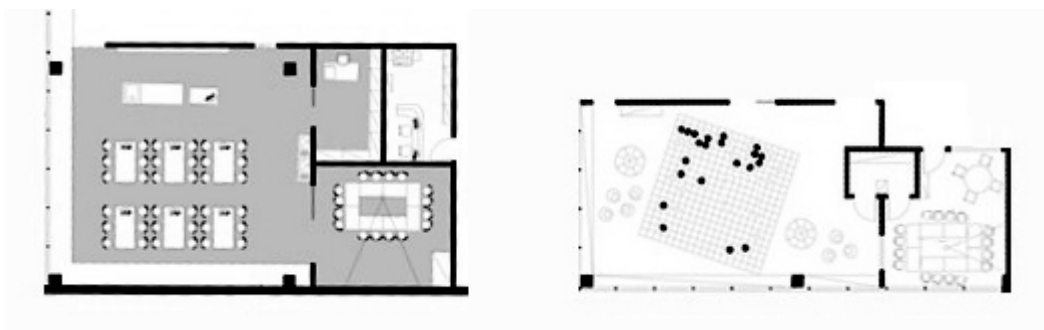


그림 4. 「Eureka project」 다양한 수업형태에 대응하는 공간

불행하게도 우리나라 근대학교건축의 시작은 일본 강점기에 일본인들의 손에 의해 시작되었기에 창의적인 활동이나 구성원들 사이의 교류보다 일자형 복도에 줄지어선 교실과 제식활동을 위한 운동장과 단상 등으로 대표되는 학생통제가 용이한 경직된 모습으로 태어났다. 이 후 1980년대까지는 ‘학교 표준설계도’를 통해서 부족한 학교시설의 양적인 확보를 위한 노력을 하였던 시기여서 학교시설은 그리 많이 개선되지 않았고 경직되고 천편일률적으로 유사한 모습들이었다. 1990년대부터 학교 건축의 대변혁의 시작이라고 불릴 만큼 새롭고 창의적인 학교모델의 연구가 시작되었으며 지금까지 다양한 시도들을 해오고 있고 이번 공모전에서도 참신하면서도 구체적인 아이디어들을 볼 수 있었다.

(1) 수업공간 평면

창의적 열린 교육은 개인의 능력과 교과목의 특성에 맞는 교육공간을 필요로 하며 기존의 프로그램 공간 외애소, 중, 대 그룹의 교과별 Unit 구성, 개인사물함, 홈베이스, 다목적 오픈공간, 교사공간 등 새로운 영역들이 제시되어야 한다. <그림 4>는 강의수업, 토론식 수업, 교수공간, Quite room 등의 다양한 수업에 반응하는 평면구성을

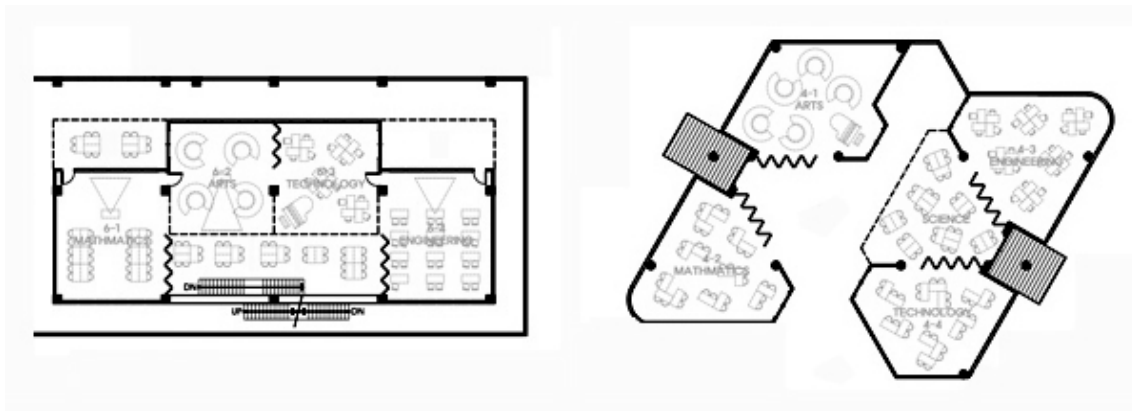


그림 5. 「New school learning space」 가변형 벽체를 활용한 교과 유닛 구성

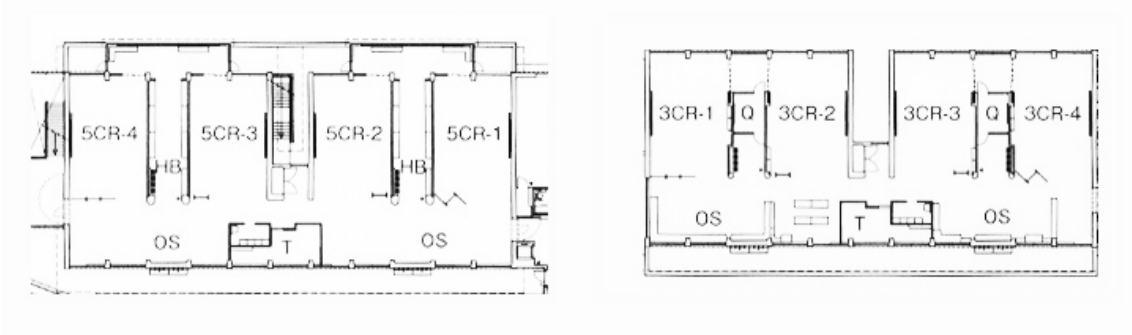


그림 6. 「일본 초등학교 사례1」 학년별 유닛구성

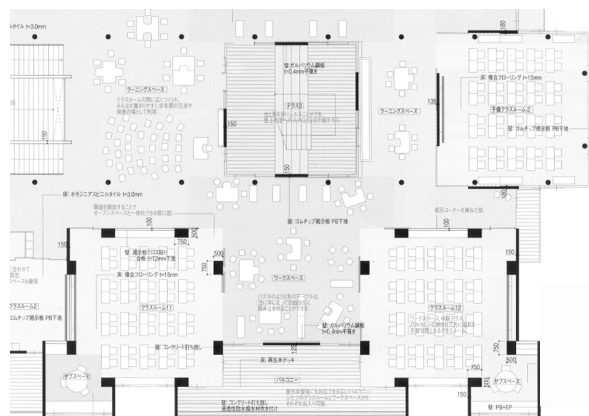


그림 7. 「일본 초등학교 사례2」 Open plan

잘 보여주고 있으며 <그림 5>는 가변형 벽체를 활용해서 교과별 또는 학년별 unit 구성방법들을 잘 제시하고 있다.

여기서 최근 일본 학교 평면을 살펴보는 것은 의미가 있다고 생각되는데 <그림 6>의 사례를 보면 학년별 유닛의 구성을 잘 보여주는데 교과교실, 홈베이, Quite room, 교사공간, 그리고 교실 확장이 가능한 open space 들의 영역들의 유기적 조합을 볼 수 있다. <그림 7>은 일본 초등학교의 다른 예로서 가변형 벽체를 적극적으로 사용한 open plan을 볼 수 있다.

일본은 우리나라보다 10년 정도 앞서는 1980년대에 열

린 교육을 도입하였고, 초기에는 우리나라와 비슷하게도 기존의 교실과 복도 사이의 벽을 철거하여 열린 공간을 만드는 방식으로 새로운 교육과정을 담아내려고 시도하였다. 이후 일본의 학교건축은 시행착오를 거치면서 학교평면에 많은 변화와 발전을 이루었기에 타산지석으로 삼기에 좋은 예가 될 것이다. 우리나라는 현재 열린교육 실시를 위한 가변형 공간과 오픈 스페이스, 홈베이스 등의 공간들을 만들었지만 교육 현실과 맞지 않아서 쓸모없는 공간으로 방치되거나 다시 벽을 막아서 사용하는 등 교육방식과 교육시설의 시행착오들을 겪고 있는 상황이다. 열린 교육정책은 분명 확실적인 일자 편복도형이나 핑거플랜으로는 담기 어렵기도 하지만, 또 한편으로는 아직 열린 공간에서 진행되는 수업이 어색한 게 사실이다. 그래서 우리나라의 현재와 미래의 교육을 담아낼 공간에 대한 연구가 꾸준히 진행되어야만 하는 상황이며 교육시설학회의 공모전을 통해서 우리 교육현실 밀착형 계획안들이 많이 발표되기를 기대한다.

(2) community 장소 평면

수업을 위한 장소 외에 community 공간에 대한 많은 제안들이 제출되었는데 이들 공간이 즐겁고, 풍성하고, 안전한 학교생활이 되도록 지원할 수 있는 방법들을 보여주

고 있다. 「골목길 어귀를 드나드는 학교」의 경우 학생 수가 감소함에 따른 수업공간의 잉여분과 리모델링을 통한 새로운 구조의 결합을 통해서 community 공간을 만드는 방식을 제안하고 있다. 특히 주변 골목길의 연장으로서 리모델링의 위치가 선정되고 공간의 스케일과 느낌도 골목길의 특성을 따름으로써 작지만 편안하고 변화가 많은 공간들을 만들어 내었다<그림 8>.

학생들의 계획안들 중에는 community 공간들 중 하나를 선택하고 강조해가며 디자인을 전개하는 수법을 많이 볼 수 있었는데 그 대표적인 예가 「Avenue of books」가 제안한 이동 통로화된 도서관 공간이었다<그림 9>. 도서관 공간의 구현을 단조로운 책장의 배열을 통해서 구현하려 한 것이 조금은 아쉽지만 강조된 공용공간이 학교의 특징을 결정할 수 있는 가능성을 보여주고 있다.

흥미로웠던 공용공간의 제안 중 하나는 「Eureka project」의 학교폭력 예방 화장실 평면이었는데 학교에서 실제로

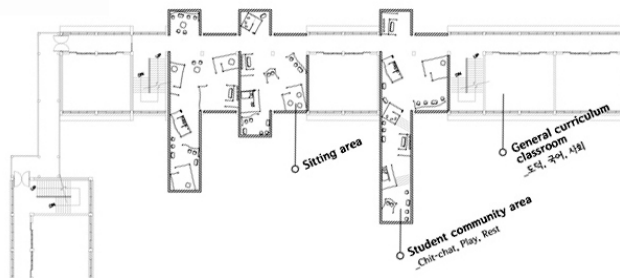


그림 8. 「골목길 어귀를 드나드는 학교」 community 공간

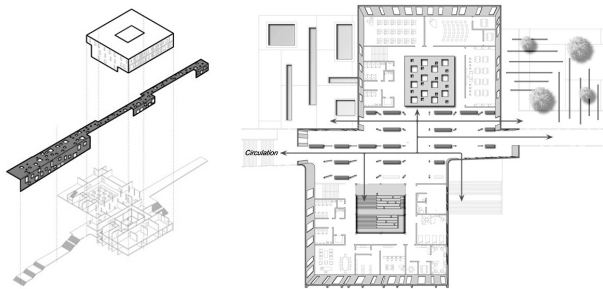


그림 9. 「Avenue of books」 도서관 community 공간



그림 10. 「Eureka project」 학교폭력 예방 화장실

일어나는 문제점에 대한 건축가의 응답을 위한 노력이란 점을 높이 평가하고 싶다<그림 10>. 실제로 학교폭력을 예방할 수 있을지에 대해서는 다소 의문이 들긴 하지만 우리나라 건축의 평면 중 가장 발전이 더디고 고정관념에 사로잡힌 화장실설계기법에 대한 새로운 제안을 해준 것에 감사한 마음마저 들었다.

3. 작고 세련된 구체적인 공간의 제시

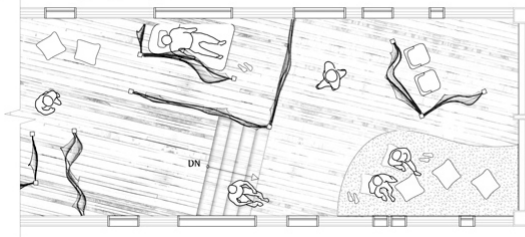
언제부터인지 학생 공모전 제출안들의 경향이 대규모 건축이나 큰 규모의 지역개발에 대한 제안보다는 작은 규모의 건축이지만 세심하고 구체적인 계획안들이 많아짐을 볼 수 있는데 이는 우리나라도 서서히 건축을 부동산이 아닌 삶의 배경이자 우리의 현재 문화를 표현하는 것임을 인식하기 시작한 것의 반영으로 보인다. 「골목길 어귀를 드나드는 학교」도 아이들의 작은 놀이터인 '학교 주변 골목길에서 일어나는 행동'이란 작지만 구체적인 상황들을 STEAM 교육에 대응하는 출발점으로 삼았고<그림 11> 그곳에서 찾아낸 요소들을 적용해서 chit-chat space, 바닥레벨에 변화가 있는 community library, 외부 music hall 등, 학생들이 즐겁게 이용할 것 같은 소규모 공간들을 만들어 내었다. 작은 공간을 구현하기 위해 천이란 재료를 칸막이로 사용한 점이나, 학생들 스스로 창의적 사용이 가능한 벽체의 원형 오프닝 계획 등은 짧은 공모전 준비 기간 임에도 불구하고 구체적인 대안제시하기 위한 학생들의 노력과 관심사를 보여주었다.<그림 12>

학교건축의 중요성은 그곳에서 우리의 아이들이 배우기와 가르치기, 놀이와 친구 사귀기를 포함한 함께 살아가는 방법을 익히기에 우리의 미래를 키워나가는 곳이라는 데 있다. 여기에 또 한 가지, 건축을 하는 한 사람으로서 강조하고 싶은 점은 학교건축은 일반학생들이 집이나 동네 근린생활시설에서는 경험할 수 없는 높은 수준의 건축공

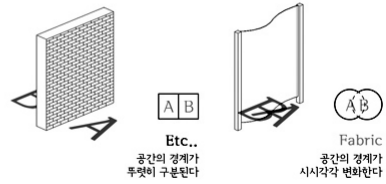


그림 11. 「골목길 어귀를 드나드는 학교」 학교주변 놀이터

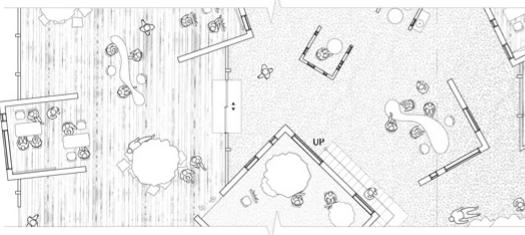
◎ TYPE '긴고랑로' _1:50



'가벼움' 천으로 인해 가벼워진 공간의 경계는 아이들의 자유로운 동선을 유도



◎ TYPE '용마산로' _1:100



입면 계획 아이들의 행동패턴에 맞게 계획된 입면은, 다양한 기능으로 활용

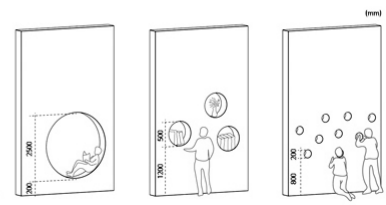


그림 12. 「골목길 어귀를 드나드는 학교」 '긴고랑로', '용마산로'

간체험을 제공할 수 있는 결정적인 장소라는 점이다. 미래에 그들이 우리나라의 건축문화를 결정할 건축가, 건축주, 시민으로 성장할 것이기에 보다 격이 있는 건축환경이 제공되어야만 한다.

서울 중계동 불암 초등학교나 성동구 금호 초등학교를 시작으로 한 교육과정 변화에 적합하고 개선된 공간을 갖는 학교모델을 만들기 위한 적극적인 시도를 시작한 지도 이제 20년 정도의 시간이 지나왔고 이러한 노력은 현재 진행형이기도 함을 이번 교육시설 디자인 공모전에 제출안을 통해서 확인할 수 있었다. 앞으로도 교육시설 디자인 공모전에서 참신한 아이디어들이 많이 도출되고, 그러한 디자인 가능성들이 현실에 적용될 기회를 찾음으로써 우리나라의 교육환경이 보다 쾌적하고 학생들이 건강하게 성장할 수 있는 장소로 발전하기를 기대한다.