

한국교육시설학회 제6회 교육시설 디자인공모전 소고:

미래를 여는 유쾌한 상상

Delightful Imagine for Future



이 현 희 / 정회원, 가천대 건축학과 교수
Lee, Hyun-Hee / Professor, Gachon University
hhlee@gachon.ac.kr

2014년도 4월 서울시 교육청은 약 2년간 69억원의 예산을 지원하여 이른바 ‘서울형 미래 학교’ 개교를 추진하는 계획을 발표하였다.(www.chosun.com, 2014.04.07.) 2016년 개교를 목표로 하는 ‘미래 학교’는 미래 사회가 요구하는 문제 해결력이나 창의성을 기르기 위한 새로운 형태의 교육시설이 될 것이라 하였다. 마이크로소프트(MS)사가 2006년 미국 필라델피아에 세운 ‘School of the Future’를 벤치마킹한 서울형 미래 학교의 특징은 종이 없는 교실, 중간-기말고사가 없는 학교이다. 학교 수업은 클라우드 시스템을 이용하여 수업 동안의 모든 과정을 저장하고 학생들의 이해 정도를 빅데이터로 분석하고 평가하므로 수업만 집중하여 들으면 충분한 학습이 가능한 것은 물론 일체의 숙제와 시험도 필요하지 않다는 설명이다. 서울형 미래 학교는 실험적 운영 후에 그 성과를 다른 학교에 전파하는 것은 물론 학교 시스템을 개발도상국에 수출하겠다는 야무진 계획도 갖고 있다. MS사가 학교 운영에 필요한 소프트웨어와 운영기술을 관리하여 ‘이노베이트브 스쿨’로 수익사업화 한 것을 참고한 것이다. 발표 당시 이미 현실과는 괴리감이 있는 모델이라는 비판이 있었음은 쉽게 예상할 수 있다. 교육제도와 체제도입, 운영에는 하드웨어와 소프트웨어 등 인프라 구축이 선행되어야 하는 데 발표된 계획안은 수용 여건이 성숙되지 않았다는 부정적인 의견과 함께 제시되었다. 교육복지 수준의 빈부차이가 더욱 심화될 수 있다는 우려도 지적되었다.

진행 배경이야 어찌되었건 미래를 여는 교육시설학회의 이전 공모전을 대하면서 필자에게 가장 먼저 떠올랐던 뉴스 한편이었다. 획기적으로 최첨단 IT기술을 교육환경에

활용하는 서울형 미래 학교 계획은 2016년 현재 어떻게 구현되고 있는지 대한민국 국민의 한사람으로서, 학부모로서 또 건축인으로서 매우 궁금하지 않을 수 없다.

한국교육시설학회의 제6회 교육시설공모전의 주제는 『보다 나은 교육환경과 미래를 여는 학교』였다. 서울시의 ‘미래 학교’와 교육시설학회 공모전의 ‘미래를 여는 학교’사가 확인되는 흥미로운 기회이다. 학회 공모전에서는 저출산으로 인한 취학연령 아동의 감소, 구도심 정주인구의 급감, 다문화사회로의 전이, 정보화 시대의 스마트 교육환경의 대두 등 교육환경의 변화를 촉구하는 현대사회의 급격히 변화에 학교는 어떻게 대응해야 할 것인가를 묻고 있다. 공모전 참가자들을 고민하게 하고 나아가 사회가 함께 고민하고 방향을 모색하고자 했다. 참가자들의 다양한 제안을 듣고자 하였다. 적어도 교육시설학회에서는 최첨단 IT로 기본으로 미래학교를 구현하는 것에 그치지 않고 보다 근본적인 사회 변화에 대처할 것을 요구하였다. 그러므로 참가자들은 유쾌한 상상력으로 보다 나은 교육환경, 미래를 여는 학교를 제안할 수 있었다. 학령인구감소사회, 안전한 거점, 다문화사, 스마트교육환경 등을 키워드로 전개되는 참가자들의 그 ‘유쾌한 상상력’을 살펴보기로 한다.

지난 해 공모전까지의 참가 작품들 중에는 교육시설의 범주에 들어 있을 뿐 주제가 포괄적인 작품이 적지 않았다고 생각된다. 공모전이 원활히 진행되기 위해서는 일정 수 이상의 작품이 참여해야 하므로 공모전의 목적과 성격은 유지하면서 참여를 유도할 수 있는 주제를 선정하는

것은 용이하지 않다. 주제가 너무 난해하거나 너무 명확하여 참여 열기가 높지 않게 될 우려를 무시할 수 없기 때문이다. 그런 점에서 이번 6회 공모전은 비교적 성공적이었다고 할 것이다. 이전에 비해 주제는 명확하였으나 예년과 유사한 수의 작품이 제출되었기 때문이다. 특히 주제 해석에 충실한 작품이 증가하였고, 제출 작품의 완성도는 예년에 비해 월등히 향상된 점이 고무적이었다. 공모전 제안서에서 ‘참여자들의 유쾌한 상상력 기대’를 밝힌 점도 효과적이었을 것이다.

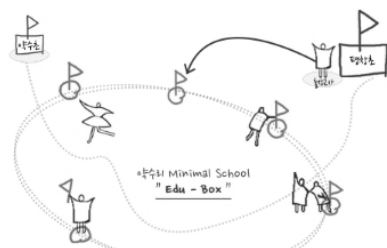
대상, 최우수상, 우수상, 장려상 수상작품을 대상으로 ‘미래를 열기 위한’ 참가자들의 즐거운 상상의 과편을 간략히 살펴보고자 한다.

학령인구감소사회에 대처하는 유쾌한 상상

학생 수 감소에 대처하는 농촌학교에 대한 제안은 폐교 이후의 프로그램을 제안하거나 여유 공간을 지역시설로 활용하는 건축적 제안이 대부분이었다. 그러나 이번 공모전 대상 『시골버스가 싣고 온 약수리 초등학교 에듀박스』에서는 고정된 공간으로 한정되는 학교가 아니라 에듀박스(Edu-Box)라는 개체들이 마을에 분산 배치되는 다변형 학교공간으로 제안되었다. <그림 1>에서 보면 에듀박스는

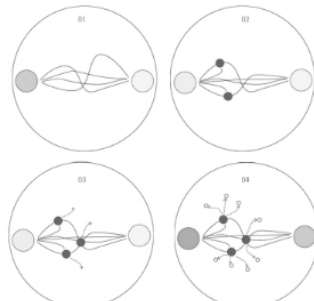
만들고, 생각하고, 살피고, 나누고, 함께하는 교육을 담당하는 거점으로 학생과 주민이 함께 이용할 수 있다. 농촌에서는 버스가 정차하는 장소가 사람들이 모이는 중심공간이 되는 경향이 있다라는 점에 착안하여 BUS Stop과 에듀박스를 결합한 유쾌한 상상이다. 각각의 에듀박스를 버스가 연결시키고, 그 버스가 그 장소를 제공하는 원동력이 된다. 그래서 에듀박스는 버스 스케일과 밀접한 관계가 있다(그림 2). 버스 높이에 상당하는 높이가 1층의 높이가 되고, 버스 정류소에서 이루어지던 행위가 에듀박스의 공간이 되어 건축적으로 제안되었다. 만들고, 생각하고, 살피고, 나누고, 함께하는 에듀박스가 농촌마을의 커뮤니티장이 되면 학생들을 자유롭게 배움의 종류와 형태를 선택하고, 버스로 이동하며 학습한다. 에듀박스 내 주민과 학생들의 영역은 어떻게 구성되는지 에듀박스는 어떻게 구축되는지 각각의 학습활동에 따라 공간은 어떤 특성을 갖는지 궁금하다. 그러나 많은 이해가 필요함에도 불구하고 삼삼오오 모여들던 농촌의 버스정류장이 멋진 커뮤니티 공간으로 변신하고, 다시 학생들의 활기로 넘쳐날 것을 상상하는 것은 매우 즐겁다. 버스 타고 여기 저기 골라서 공부하고 도움 줄 수 있는 선택의 자유로움이 기대되는 유쾌한 상상이지 않은가.

미래에 그럴 학교의 모습은 무엇일까?



기존학교의 프로그램이 작게 분할되어 마을 곳곳에 만들어 흩치처럼 퍼지고, 아이들은 정해진 교육과정에 끌려가던 기존의 방식이 아닌 본인이 원하는 프로그램이 있는 에듀박스로 찾아간다. 이는 강제교육이 아닌 선택적 학습으로 아이들에게 교육에 관한 의무가 아닌 권리를 주는 것이다. 또한 많은 교사를 필요로 하지 않고 주어진 의무교육이 없기 때문에, 열마을의 평창초에서 주마다 출장교사를 초빙하는 방식으로 기존교육이 이루어질 것이다.

Edu- Box의 개념은?



- 01. 학생수 미달로 폐교하는 약수리와 1시간 거리에 위치한 통합학교 평창초
- 02. 소규모 학교와 지역을 서로 잇는 00용 지역 버스 정류장과 연계하여 배치
- 03. 지역민과 해당지역 학생들에게 적극적으로 활용되어가게 됨
- 04. 더 깊은 산지에 위치한 고립지역을 지원하는 개체 수가 증가함(활성화)

박스 유닛들이 있는 위치는 왜?



시골의 전경을 떠올려보자. 농촌의 일상에서 사람들이 모여 이야기 나누고 술잔 건지는 곳은 버스정류장 혹은 그 주변 작은 슈퍼마켓이 아니었던가? 시골 마을에서 버스정류장은 시장 혹은 읍내와 마을을 오가는 길 중에 사람이 드나드는 가장 붐비는 공간으로 건축물도 아니고 공간의 규모도 험스하지만 마을에서 일상 속에 있는 중요한 커뮤니티이기 때문이다.

그림 1. 시골버스가 싣고 온 약수리 초등학교 에듀박스 _ 에듀박스의 컨셉

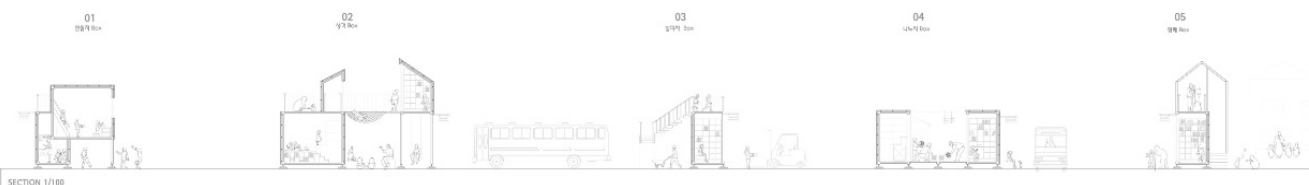


그림 2. 시골버스가 싣고 온 약수리 초등학교 에듀박스 _ 에듀박스 단면계획

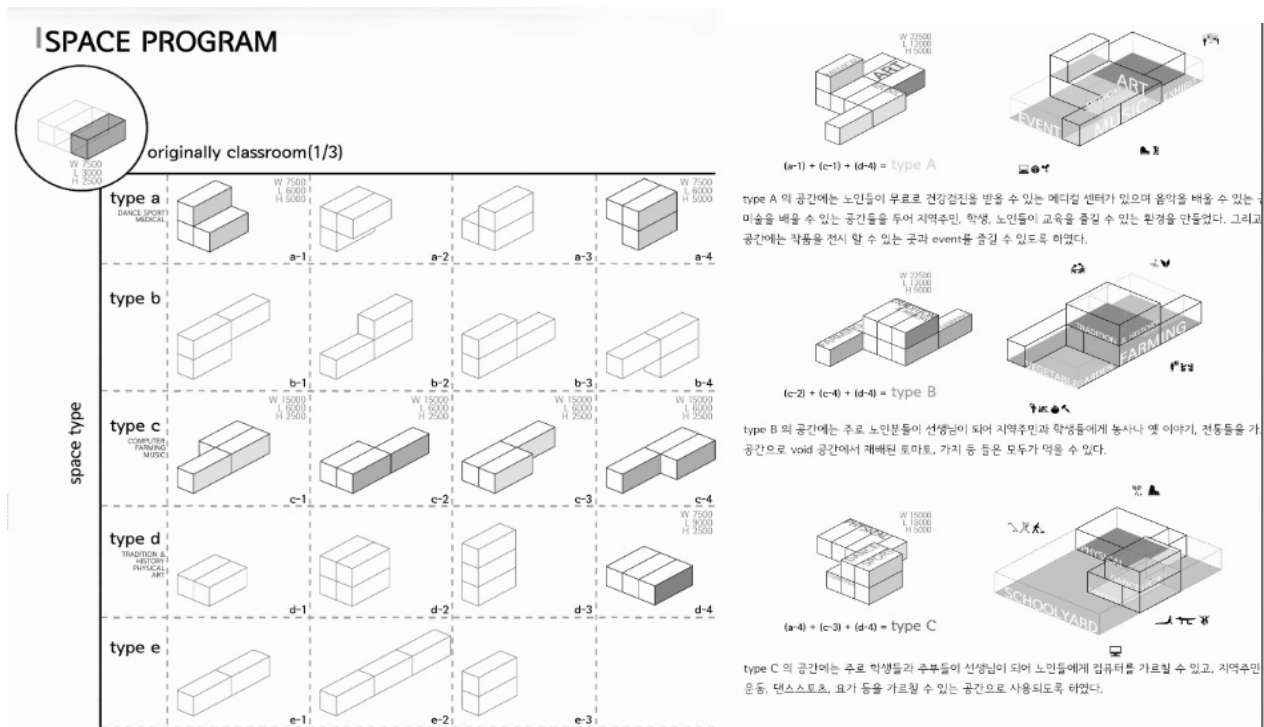


그림 3. SCHOOL WITHOUT CLASSROOM

학교와 마을이 공존하는 유쾌한 상상

학교와 마을의 관계에서 미래학교의 방향을 찾고자 하는 제안은 이번 공모전은 물론 지난 몇 차례의 공모전에서 자주 등장하는 주제이다.

『SCHOOL WITHOUT CLASSROOM』은 W7500×W3000×H2500 크기의 기본 교실을 세 개를 연결하여 몇 개의 단위를 구성하고 다시 이를 조합하여 <그림 3>과 같이 변화를 주어 학교 시설에 필요한 볼륨을 확보하는 계획이다. 특징이라면 하나의 학교가 확보해야 하는 볼륨은 3개로 구분하고, 이를 서울 양천구 또는 구로구 등 인구급감 지역에 뿌리는 계획이다. 거대한 볼륨은 인구변화에 대처하기 어려우므로 이른바 미니학교를 계획하고, 주변학교와 연계로 필요한 공간을 확보하는 것이다. 3개 타입의 미니학교는 단순히 학생들만을 위한 교육장소가 아니라 지역 커뮤니티의 중심시설로서 역할을 담당할 수 있도록 한다. 시간이 경과되면 훨씬 넓은 지역으로 확산될 것이므로 학교가 지역사회와 공유하고 공생할 수 있게 된다는 제안이다. 3가지 유형의 학교는 그림에서 보는 것처럼 성격을 달리한다. 노인이 의료서비스를 받는 유형이 있고, 그 노인이 가르침을 전하는 교사역할을 하는 유형이 있다.

『SCHOOL WITHOUT CLASSROOM』이 도심에 학교 공간을 나누어서 뿌리는 상상이라면, 학교에 마을의 일상

을 끌어들이 서로 포개지도록 하는 제안이 있다. ‘한 아이를 키우려면 온마을이 필요하다’는 속담에서 영향을 받았을 지도 모른다. 작품 내용을 보면 교사동 사이의 공간은 학생들만의 공간이 아니라 주민들의 커뮤니티 공간이 되기도 한다. 기본적으로 학교는 마을에 개방되어 있어야 가능한 설정이다. <오래된 미래_마을이 키우는 아이들>(그림 4)와 <눈높이를 맞추다_사회의 흐름을 통한 교실디자인과 다문화 교육 공간 제안>(그림 5)에서 공통적으로 보이는 특성이다. 마을 환경이 열악한 하늘 마을을 사이트로 하는 <낮에는 아이들이 꿈을 키우고, 밤에는 별들이 쉬어서 간다>(그림 6) 작품도 크게 다르지 않다. 굳이 차이를 들자면 하늘마을 프로젝트는 사용자가 경험하고 기억하는 공간이 학습의 공간이 된다는 설정이다. 학생, 사용자는 스스로 마을에서 스스로 공간을 찾거나 만들거나 정비하고, 축적해간다. 학생들은 마을에 자기들만의 비밀기지, 아지트, 숨은 공간을 찾아내고 만들어가며, 그 공간들이 모여 마을을 구현한다. 그 과정에서 마을 환경이 점차 개선되는 효과를 기대할 수 있다는 상상이다. 위에 등장한 세 작품의 공통점은 교사동 사이의 공간을 학생들이 이용하는 학교 시설물의 외부공간으로 한정하지 않았다는 점이다. 오히려 학교와 마을이 겹쳐지고, 학생과 주민이 함께 하며, 다양한 문화가 공존하는 세대간의 공간으로 정의하였다. 그러므로 자연스럽게 기억이 전수되고, 공간이 유산



그림 4. 오래된 미래_마을이 키우는 아이들

Design Process_마을 길/경사지/내부동선

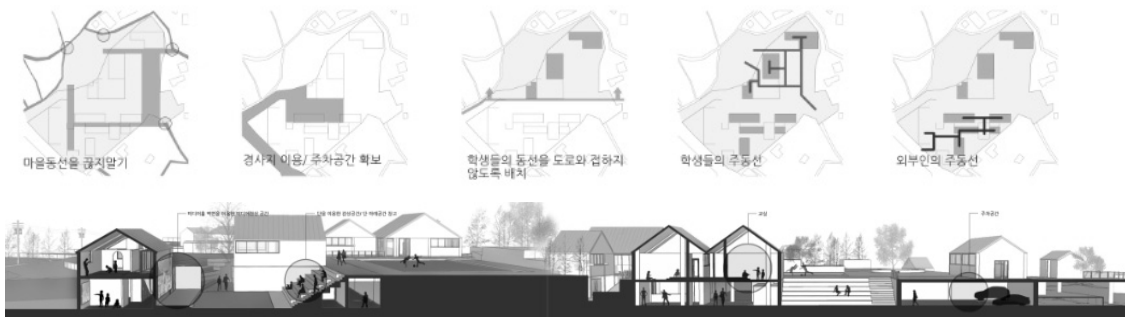


그림 5. 눈높이를 맞추다_사회의 흐름을 통한 교실디자인과 다문화 교육 공간 제안

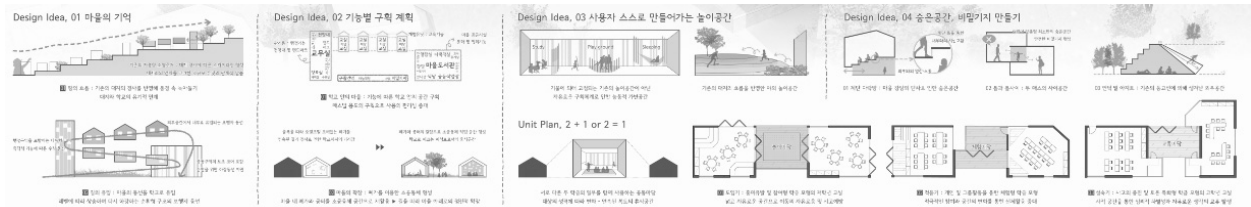


그림 6. 낮에는 아이들이 꿈을 키우고 밤에는 별들이 쉬어서 간다



그림 7. 가로학교를 지나고 만나다_전주산업단지 가로 도제식 학교 계획안

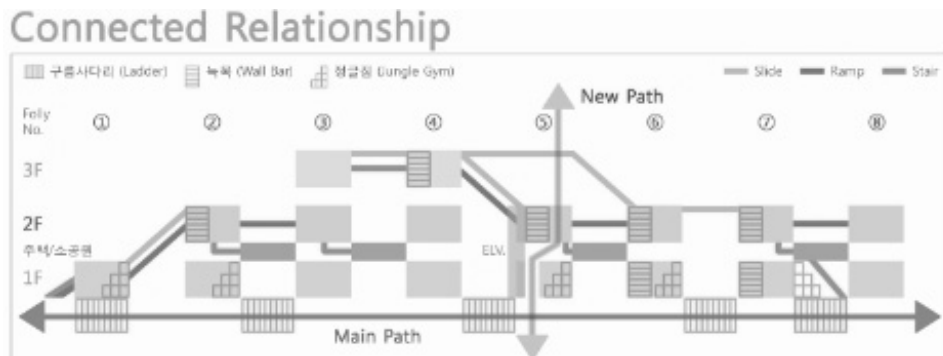


그림 8. Stitched S3_학교길에 만나는 액티브디자인을 적용한 골목길 감성학교

으로 전해질 수 있다. 가르치는 입장과 배우는 입장의 전환이 자연스럽게 이루어진다. 그러한 상상이 즐겁다.

학교가 마을과 연계되는 개념은 <가로학교를 지나고 만나다_전주산업단지 가로 도제식학교 계획안>(그림 7)과 <Stitched S3_학교길에 만나는 액티브디자인을 적용한 골목길 감성학교>에서도 나타난다. 두 작품은 길을 무대로 하는 성격이 강하지만 길이 통로로 끝나지 않고 주변 학교 공간과 적극적으로 관계 지워져 있다는 점은 주목해야 한다. 특히 가로학교는 제작하고, 수업하고, 판매하는 일련의 행위들을 공간과 대응시켰다는 점에서 실현성이 높다고 생각되었다. 그에 비하여 <Stitched S3>는 (그림 8)에서 보면 경로 선택의 다양함이 행위로 발전되고 다시 공간으로 연결되는 감성학교라는 점에서 흥미롭다.

학교의 변신에 대한 유쾌한 상상 _ 리노베이션 제안

기존학교의 리노베이션과 관련된 작품은 매년 등장한다. 그림에도 불구하고 이번 공모전에서 희망적인 평가를 받았던 것은 아이러니하게도 리노베이션의 방향이 무모할 만큼 과감하여 오히려 현실성이 떨어졌기 때문이었다. 분명히 지금까지의 작품 성향과는 달랐다. <A:TRIUM -도심속 지역주민과 학생이 자연을 담는 학교>(그림 9)는 교

사동 사이의 외부공간에 거대한 유리박스로 아트리움을 만들어 아이들과 기후에 관계없이 쾌적하게 놀 수 있고, 여유공간은 주민들과 학생들의 학습공간 및 여가생활을 지역 주민시설로 활용할 수 있도록 하였다. 계획안에 따르면 아트리움은 더블스킨의 거대한 유리박스로 실제 공간감을 전달하지 못하고 있다. 제안은 여기서 끝이다. 구체적인 구법이나 재료에 대한 고민은 보여주지 않는다.

이제 『보다 나는 교육환경과 미래를 여는 학교』를 위한 상상마당은 끝났다. 많은 상상과 유쾌함을 기대하였던 예비건축가들의 즐거운 장(場)은 그 막을 내렸다.

미칠 듯한 즐거움과 터질 듯한 기대감은 아직 충분히 채워지지 못했다. 그래서 못내 아쉽다. 섭섭하다.

그림에도 불구하고 즐겁다.

다시 내년 공모전을 기대하기에.



그림 9. A:TRIUM -도심속 지역주민과 학생이 자연을 담는 학교