

# 지속가능발전교육(ESD)의 지역사회연계·대학교디자인교육 실천연구\*

문 찬\*\*

## <요약>

이 교육사례연구는 지속가능발전교육과 대학 디자인교육 사이의 연결을 시도한다. 내용은 서울시 성북구 삼선동 주민들을 위한 실물 디자인을 기획, 제작, 설치하는 실천 가능성을 찾는 과정으로 구성되었다. 이 연구의 목적은 지속가능발전교육(ESD)을 산업디자인교육에 적용하여 학생들에게 가치에 대한 넓은 인식과 표현력을 갖추게 하는 것에 있다. 따라서 지속가능 발전의 원리와 가치가 사회, 환경, 경제, 그리고 산업디자인교육에 있어 필요하다는 당위성을 ESD를 기반삼아 연구하였다. 교육 방법에 있어서 강의와 실내 실습 중심으로 진행되던 것으로부터 현장 답사나 현장 실습 등 체험식 방법으로 전환되는 경험을 하였다. 연구결과는 디자인 협력이 지역과 유리된 별개의 존재가 아니라 지역과의 소통을 통해서 현장교육 경험을 높여 나가는 가능성에 초점을 두고 있다. 학교 교육과정의 영역 속에서 지역사회 관련 내용이 적절하게 용해되어서 학생들에게 가르치는 것의 의미와 지역사회의 다양한 자원들을 학교 교육과정 운영에 활용할 수 있는 가능성을 발견하였다. 지역사회와 디자인교육을 연결하는 본 연구가 향후 보다 다양하고 효율적인 방법론적 접근을 위한 기초연구로 활용되기를 기대한다.

주제어: 지속가능발전교육, 지역사회협력, 현장중심교육, 산업디자인, 친환경적 방법론

## I. 서론

### 1. 연구의 배경과 목적

유엔(UN)의 지속가능발전사회 촉구와 유네스코(UNESCO)의 지속가능발전교육(ESD)은 사회와 경제문제해결의 큰 틀을 제시하고 있으며 이 연구가 진행되는 기반을 제공하였다. 유엔이 해결을 촉구하는 상호 연관된 과제들은 삶의 질적 개선과 사회 정의 구현(사회적 문제), 생태복원과 보호(환경적 문제), 경제적 형평성 확보(경제적 문제) 등 중요한 가치들을 지니고 있다. 디자인의 속성은 사회, 환경, 경제적 문제를 포함하고 있으며 지

\* 투고일: 2015년 1월7일, 심사일: 2015년 1월25일 ~ 4월15일, 게재확정일: 2015년 4월30일

\* 본 연구는 한성대학교 교내학술연구비 지원과제임.

\*\* 한성대학교 공과대학 IT응용시스템공학과 교수, mcharn@hansung.ac.kr

속가능발전교육의 방향과 일치하는 부분이 있다. 그러므로 대학교 디자인 교육은 이 세 가지 요소를 교육과정에서 관념적 개념을 넘어 실천하는 방안으로 수행할 필요가 있다. 이는 이론적 근거에 의하여 목표와 방향을 명시하는 부분과 가시적 성과를 도출하는 방안 설계, 그리고 경험 축적과 개선을 위한 지속성이 함께 병행 되어야 한다. 이 내용은 본론에서 논의하게 된다. 지속가능 사회 그리고 지속가능교육을 위한 디자인 교육의 구체적 실천을 위하여 좀 더 세부적인 방안들을 살펴보면, 지속가능발전교육(ESD)에서 중요한 단서들을 발견 할 수 있다. 지속가능발전교육(ESD)의 준거 중에 지역사회와 유기적 협력관계를 형성하여 함께 발전해가는 방안을 마련하는 내용이 있다. 한국환경교육학회(2013)는 지속가능발전교육의 발전방향으로 ‘지역사회를 기반으로 한 지속가능발전에 대한 교육’을 제안하며 지속가능발전의 개념을 촉진해야 한다고 이야기한다(한국환경교육학회, 2013: 10에서 재인용). 이 부분에 주목하여 대학교육이 지역사회 발전에 협력하면서도 교육적 효과를 거둘 수 있는 교과연구를 2013년부터 시작했다. 특히 디자인 교육은 사용자와 시장성에 대한 고찰이 중요한 요소이므로 학교가 소속된 지역<sup>1)</sup>과 공조하여 디자인을 구현하는 과정을 계발하였다. 이 연구의 디자인 전공영역은 산업디자인(industrial design)이다. 그러므로 산업디자인교육이 ‘지역사회 경제에 도움을 주고 사회적 안정감을 촉진할 수 있다는 가능성’을 찾는 것에 연구의 가장 큰 목적이 있다. 그리고 환경적 문제 해결을 위하여 재활용 소재를 디자인에 사용하는 연구에 부차적 목적이 있다. 이 가능성들을 충족하기 위하여 학교와 지역 관공서, 지역 주민자치단체와의 협력 수행 과정을 진행하였다. 그리고 아래와 같은 연구목표를 위하여 수행되었다.

첫 째, 지역사회 협력 디자인 방법의 고찰을 한다. 디자인이 학교 지역사회, 특히 주민들의 생활에 긍정적 도움을 줄 수 있는 요소들을 추출한다.

둘 째, 학교, 관공서, 지역주민단체의 협력관계를 통한 관계자 참여 디자인 방법을 찾는다. 디자인 프로세스에 있어 관계자가 참여하여 구체적인 필요성을 반영하고 참여 의식을 공유하는 과정이다.

세 째, 산업디자인교육의 다양성을 확보한다. 강의실 중심에서 현장 중심 교육으로 전환하여 현실적 체험과 책임의식을 고양한다.

네 째, 기획, 제조, 설치의 디자인 전 과정을 경험하는 현장실습을 수행한다.

다섯 째, 재활용 소재를 사용한 업 사이클링(up cycling) 디자인을 통한 친환경 요소와 경제성을 확보한다. 디자인 방법을 지속가능 사업에 부합되도록 현실적 대안을 찾는 과정이다.

이러한 목적들을 수행한 교육사례는 2014학년도 1학기부터 2015학년도 2학기까지의 4개 학기를 중심으로 기술하였다.

---

1) 서울시 성북구 삼선동

## 2. ESD 이해와 교육실천의 필요성

지속가능발전교육(ESD : Education for Sustainable Development)이란 세계의 사회, 환경과 경제 발전을 위협하는 문제를 인식하고 이를 적극적으로 해결하여 지속가능한 삶을 살 수 있는 역량을 갖추게 하는 교육이다(유엔지속가능발전위원회, 1996). ESD라는 지속가능발전교육은 현세대뿐 아니라 미래세대의 생존과 안녕을 위해서 반드시 필요한 사상이다. 지속가능발전교육은 ‘현 세대의 삶과 미래 세대의 삶을 개선하고 유지하는 데 필요한 교육’으로 ‘인권존중’, ‘사회, 경제적 정의에 대한 협신’, ‘다음 세대의 권리 존중’, ‘생태계 존중’, ‘공동체와 문화 다양성’, ‘관용과 비폭력의 문화 존중’에 관한 가치관 증진을 주요 목적으로 한다. 또한, ‘현 상태의 변화와 전환’, ‘미래지향적 비전 수립과 장기적 안목 형성’, ‘국제 이해와 세계시민 의식 형성’을 원칙으로 한다. 이는 지속가능발전의 중심이 환경적 관점이었던 것에서 더 나아가 경제, 사회, 문화, 정치, 생태 등의 다양한 교육들을 포괄하는 개념으로 사회, 문화, 환경, 경제라는 지속가능발전의 세 차원과 지역적 맥락을 고려하여 행해진다(윤희진·김영순, 2014: 79). 현 세계는 양적 성장과 산업발전을 추구해 왔던 20세기 사회를 지나 새로운 상황을 살아가고 있으며 사회적, 환경적, 경제적 해결과제들에 의한 총체적 변화에 직면해 있다.

이 세 가지 요소들은 요소별로 분리되어 있는 것이 아니라 상호 연결되어 있는 개념이다. 복잡하게 상호 연관된 세 변화의 과제들은 ‘삶의 질적 개선과 사회 정의 구현(사회적 문제), 생태복원과 보호(환경적 문제), 경제적 형평성 확보(경제적 문제)’ 등 매우 중요한 가치들을 지니고 있다. 지구의 지속적 발전을 위하여 이 가치들을 통합적으로 설명할 수 있는 개념이 ‘지속가능성(sustainable ability)’이며 이를 공유하고 실천할 수 있는 기반과 여건을 조성함에 있어 교육의 역할은 매우 크다. 2002년 12월 개최된 제57차 유엔(UN)총회에서 ‘지속가능발전교육시대(DESD)’의 선언이 이루어졌고 2010년에는 ‘지속가능발전교육 10년’을 선포하였다(정연희, 2011:52). 유엔은 세계 각국의 정부로 하여금 교육을 통해 ‘지속가능성’을 강화해 나갈 것이 요청하였다. 이에 유엔 산하기관 유네스코(UNESCO)는 각국의 실천을 촉구함에 있어 국가수준의 전략으로서 ESD를 위한 교육 틀을 마련하는 등 노력을 요청하고 있다.

이에 한국정부는 교육과학기술부(현 교육부)와 유네스코 한국위원회가 주축이 되어 그 실천을 추진하고 있다. 원래 지속가능성의 개념은 생태계의 다양성과 재생을 유지함으로써 인류의 장기적 복지에 기여하고자 하는 환경적 차원에서 출발하였으나 현재는 인간의 생활 전체에 적용될 수 있는 보다 큰 개념으로 발전하였다. 예를 들어서 양

극화를 완화시키면서 경제성장을 도모하는 경제적 차원과 사회소통과 공평성을 확보하는 정의를 구현하고자 하는 사회적 문제까지 교육에서 다루고자 권장되는데 이 요소들은 상호 관련성이 깊기 때문이다. 지속가능발전교육은 새로운 패러다임을 미래세대에게 교육하여 전수하여 차세대가 바람직한 사상을 가진 구성원이 되는 것에 목표를 둔다. 그러나 이러한 사상은 형식적인 선언이나 윤리교육이 아니고 구체적인 실천을 위한 방법을 교육프로그램으로 개발하는 것에 목표를 두고 있다. 호주 환경문화유산부 (Department of the Environment and Heritage, 2007)가 밝혔듯이 개인과 가정, 지역사회 등으로 하여금, 복잡하지만 상호 연관되어 있는 준거를 만족시켜야 한다. 이것은 사회적, 환경적, 경제적 과제들을 효과적으로 다룰 수 있도록 실천 지향적이며 경험적 교육을 함께 달려있다. 그 이유는 국가주도형 사업보다는 교육을 통하여 유아시절부터 성인이 되어 받는 교육 전 기간에 지속가능발전교육적 요소가 포함되어 전 세계가 하나의 사상으로 사회, 환경 및 경제 문제 개선에 나서야 한다는 절박함에서 찾을 수 있다. 이는 학습자들로 하여금 좋은 상상력과 건전한 비판력을 통하여 당면 문제를 자각하고 상호협력으로 해결방안을 찾아가는 것으로 볼 수 있다. 한국정부는 2000년에 대통령 자문기구로서 지속가능발전위원회를 출범하여 사회, 환경, 경제를 통합한 지속 가능한 국가발전을 위한 노력을 시작하였다(권혁길, 2006). 이후 정부는 2002년 유엔총회에서 지속가능발전교육시대를 선언하고 유네스코에서 국제집행계획을 개발함에 따라 지속가능발전교육에 관한 논의를 시작하였다.

### 3. 연구 방법

지속가능발전교육의 지속가능한 삶이라는 목표에서 지속가능성이라는 대전제와 사회, 환경, 경제성이라는 상호 연결 준거들은 산업디자인에 있어서도 배제될 수 없는 요소들이다. 그러므로 산업디자인의 정체성이 형성된 20세기 중반부터 이러한 해결 조건들은 이미 중요한 개념으로 디자인을 성립시켜 왔다.

디자인의 속성상, 사회적으로 필요한 물건의 설계는 소비자의 니즈(needs)로서 디자인 기획에 필수 요인이다. 그리고 다수를 만족시키는 디자인을 구현하여 그 가치를 공유하고자 하는 윤리관을 추구하여 왔다. 그리고 청정에너지, 친환경 소재, 재활용에 대한 고려 등, 환경에 대한 중요도가 산업디자인 설계에 미치는 영향이 확대 되어 가고 있다.

산업디자인은 재화의 순환과 이윤을 발생시켜야 한다. 즉 경제활동의 일부분으로서 존재한다. 디자인이 봉사와 나눔의 일환으로 그 범위가 확장되고 있으나 경제를 기반으로 한 범위가 더 넓으며 앞으로도 그러할 것이다(문찬, 2014: 44).

본 연구는 이상과 같은 조건을 만족시켜 지속가능한 산업디자인 전공교육 및 교육과 연계된 현장실습을 구현하고자 하는 목표를 갖는다. 현재와 근 미래의 교육이 학교 내에서의 지식습득과 학문추구라는 한 축과 함께 학교 밖에서 실험과 실습을 통한 경험축적이라는 또 하나의 축을 병행시킬 필요성이 커져가고 있기 때문이다. 연구의 시작은 문헌연구와 선행연구 과정에 있었다. 이 후 강좌설계를 하면서 대학교가 소속된 인근 지역사회와의 파트너쉽을 만들어 학교와 지역사회가 함께 협업할 수 있는 교과과정 개발을 연구 범위로 설정하였다. 여기에는 지속가능발전교육(ESD)의 세 가지 준거인 사회성, 환경성, 경제성의 조건들을 구체적으로 실천해야 한다는 조건이 수반된다. 산업디자인 교육은 현실적인 소비자(또는 사용자)와 환경적 문제, 그리고 시장이라는 경제적 가치를 동시에 추구해야 하므로 그 대상을 지역사회로 제한했을 때, 실습을 기반으로 한 교육방법 수립이 가능하다는 검토 하에 연구가 수행되었다. 이에 구청 및 동사무소의 협조와 대학본부의 지원을 받아 지역주민단체들과 산업디자인전공이 협업을 할 수 있는 방안을 연구하였다. 연구의 큰 부분은 2014년 1학기부터 2015년 2학기 까지의 학기당 한 강좌, 또는 두 개 강좌, 총 5개 강좌를 지역사회 연계 프로그램으로 운영한 사례를 논의하는 것으로 되어 있다. 운영 사례와 방법은 지속가능발전교육(ESD)의 교육학적 지침을 산업디자인교육에서 공유시킬 수 있는 요소들로 변환하여 적용하였다. 이를 위하여 2장에서는 지속가능발전교육과 디자인의 공통분모를 살펴본다. 그리고 ESD의 개념을 이해하고 그 핵심적 실천 요소가 산업디자인과 어떻게 공유될 수 있는지를 고찰한다. 3장에서는 이를 대학교육과정에 접목 또는 방향을 설정할 수 있는 가능성에 관하여 알아본다. 3장은 강의 설계 내용을 중심으로 다루었으며 대학, 관공서, 지역주민단체와의 사전 협의를 거친 결과를 토대로 하였다. 4장에서는 2014학년도와 2015학년도 디자인 교육과정에서 진행된 주요 내용들을 다루었다. 다음의 그림1은 연구 과정을 요약한 것이다.



[그림 1] 연구과정

## II. 지속가능발전 사회와 산업디자인교육

### 1. 지속가능발전의 개념

지속가능발전의 요체는 1987년 UN 세계환경개발위원회(WCED)가 발간한 브룬트란트 보고서인 ‘우리 공동의 미래(Our Common Future)’와 2007년 유엔지속가능발전위원회(UNCSD)가 제시한 지표체계라고 볼 수 있다. 이 보고서에서 지속가능발전은 ‘미래세대가 그들의 필요(needs)를 충족시킬 수 있도록 하는 능력을 저해하지 않으면서도 현대 세대의 필요성을 충족시키는 발전’이라고 포괄적으로 정의하고 있다(이영한, 2014). 유엔 지속가능발전위원회는 1996년 사회적 영역, 환경적 영역, 경제적 영역을 지속가능발전의 틀로 제시했고 2007년 이를 보완해 체계화 했다. 주제는 빈곤, 건강, 교육, 인구, 자연재해, 대기, 토지, 해양수산, 담수, 생물다양성, 경제성장, 경제국제협력, 소비 및 생산양식이다. 현재 국제적으로 다양한 지속가능발전의 구조 및 전략이 이행되고 있으며, 최근 세계경제 침체 영향으로 사회경제적 안정성, 사회적 포용성 등 지속가능발전의 사회적 영역에 대한 관심이 증가하고 있다. UNESCO<sup>2)</sup>의 지속가능발전교육(ESD)은 UN의 새천년 개발목표(MDG)와 함께 사회적 영역에 관한 노력이라 할 수 있다. 한국 역시 이 협약들을 준수하기 위한 노력을 하고 있으며<sup>3)</sup> 그동안 환경 분야를 중심으로 많은 성과가 있었다. 그러나 최근 악화되고 있는 사회적, 경제적 문제들과 함께 환경적 문제들을 통합적으로 해결하기 위해서 이전의 환경 중심 지속가능발전 정책으로부터 지역사회와 지역 경제 등 더욱 다양한 정책으로 확대할 필요가 있다.

### 2. 산업디자인 교육에 적용되는 지속가능발전교육의 요소

앞에 제시한 주요 지속가능발전 교육에 대한 정의와 내용에서 공통적으로 강조하고 있는 것은 오늘날 우리가 살아가고 있는 방식이 지나치게 물질과 기술 중심의 경제적·도구적 합리성만 강조하고 있음을 반성하고 새로운 삶의 방식에 대한 방향을 제시하고 있다는 점이다. 이 연구에서 제시하고자 하는 지속가능발전 교육은 산업디자인 전공에 있어 지식습득위주의 교육을 반성하고 개인과 집단 차원에서 새로운 삶과 디자인 방식을 협력적으로 만들어가기 위한 교육에 목적을 두고 있다. 학교 주변 환경과의 유기적 관계를 무게 있게 다루는 ESD교육은 학습자와 다자간의 소통과 협력을 중요하게 본다.

---

2) 유엔교육과학문화기구

3) 1996년 의제 21 국가실천수립 시행, 2000년 대통령 직속 지속가능발전위원회 출범, 2006년 국가지속가능발전 기본계획 수립, 2007년 지속가능발전 기본법 제정, 2010년 녹색성장기본법 제정 등.

이에 강의자가 교과 운영에 있어 참조해야 할 조목들을 일곱 개로 정리하였다. 다음의 특성은 강의자-학습자의 일방향성 교육을 지향한 학습자-다자(강의자를 포함한 모든 관계자들)간의 쌍방향적 소통으로 볼 수 있다.

비판적 사고 및 판단 능력, 미래상을 예측하고 계획할 수 있는 능력, 다면적·총합적 인 생각, 커뮤니케이션을 수행하는 능력, 타인과 협력하는 태도, 관계를 존중하는 태도, 책임감을 갖는 태도 등으로 요약될 수 있다.(김호석, 최석진, 강상규, 2011:68)

### III. 지역사회연계 교과목 개발

#### 1. 강좌 개요

이론고찰에 관한 경험을 체득하기 위하여 실기실습 강좌설계를 하였다. 우선, 선행된 ESD 수업 사례연구를 통하여 대학 산업디자인교육에 적용할 시, 효과가 발생할 수 있는 요소들을 추출하였다. 대부분의 선행연구사례들이 초등학교와 중학교 교육에 집중되어 있어 대학 교육, 특히 디자인교육에 직접적으로 적용할 요소를 찾기가 어려웠다. 이 때, 직접적이고 기술적인 요소들은 찾기가 어려웠으나 교육의 바탕이 되는 본질적 부분들을 공유하여 그 취지를 살린 내용을 교과 편성에 참조할 수 있었다. 그 주요 내용은,

학교가 소속된 지역사회와 연계하여 현장 중심의 수업을 시행함에 있다. 또한 활동 및 참여 학습의 과정을 중요시 한다. 협력과 소통의 과정, 이 과정은 다양한 이해관계자들 간의 소통을 포함한다. 그리고 문제 기반 학습(problem-based learning)을 시행한다. 이 부분에서 학습을 단순한 지식 습득 이상의 것으로 여긴다.

3학년 강좌의 개요 사례를 제시하면 아래와 같다.

‘수업의 주제는 <커뮤니티(지역사회) 생활디자인>이다. 한성대학교가 소재한 삼선동을 중심으로 주민들의 생활을 향상 시킬 수 있는 디자인을 기획하고 제작, 기증한다. 동사무소 및 구청과의 협조 하에 연구를 진행한다. 사용 가능한 실물 디자인을 제작한다. 상황에 적절하게 팀을 구성하여 작업할 수 있다. 지역 주민들의 적극적인 참여 유도와 주민들의 의견을 디자인에 많이 반영함이 중요하다. 수업 방법은 아래와 같이 요약된다.

사용자와의 의견 교환을 수행한다. 관계자 회의 및 가정 방문등을 통하여 시행되었다. 실물 디자인을 직접 제작하고 제공 한다. 가설이나 시제품이 아닌 실제 사용성 있는 사물을 제작한다. 그리고 디자인의 모든 과정을 기록하여 보존한다. 교육의 취지를 충분히 이해하기 위한 이론 수업을 병행한다. 학기 초에는 참고서적을 중심으로 토론 및 사고력을 확장한다. 그 이후 현장 실습은 학기 1/3이 경과한 시점에 착수한다.

## 2. 강좌의 내용과 방법

### 1) 지역 노인을 위한 가구디자인

2014년 2월, 성북구 삼선동주민센터의 복지담당관 및 동사무소장과의 회의에서 상호협력 관계를 체결하였다. 지역 내 가장 취약한 주민은 동 내 독거노인, 70세 이상의 여성 노약자들이 가장 어려운 생활을 하고 있음을 알게 되었다. 생활여건이 가장 어려운 주민을 대상으로 첫 번째 프로젝트를 수행할 시, 난관이 수반되지만 그 과정에서 얻는 학업효과도 크리라는 기대가 있었다. 즉 두 세대 이상 간격이 있는 여성 노인들과 학생들이 얼마나 다각적이고 적극적인 소통을 하는지가 핵심이었다. 동사무소의 주선으로 어머니 자치회인 ‘성북마을문화학교의 대표와 만나 구체적인 디자인 대상 가정을 추천 받았다. 그 결과, 독거 할머니 다섯 명이 결정되었으며 거주하는 자택은 학교에서 도보 15분 내외에 위치한다.

3월부터 시작된 강좌 중, 3학년 실기실습과목인 ‘크리에이티브 스튜디오 1’을 수행 과목으로 정하였다. 수강생은 총 13명이며, 중도 포기 2명을 제외한 11명이 다섯 개의 조를 구성하여 최종 결과 도출 과정까지 디자인을 진행하였다.

### 2) 지역 주민자치단체 디자인 지원

2014년 2학기부터 2015년 2학기까지 총 5개 강좌를 진행하였다. 2014년 8월에 동사무소 및 주민복지센터와의 협의 하에, 법인 방과 후 마을학교 두 곳과 빈곤층의 식사를 제공하는 법인 봉사단체 한 곳을 대상으로 선정하였다. 이 단체들은 학교와 산학협력체결을 하였으므로 강좌는 계약에 준한 실무형식을 띠고 있다. 내용은 방과 후 학교와 봉사단체의 내, 외부 환경을 개선하는 디자인 사업, 가구제작으로 진행하였다. 모든 수업의 주요 조건은 제조 원가를 최소화하여 의뢰자(또는 단체)의 비용부담을 적게 하는 ‘경제성’에 두었다. 따라서 내구성과 사용성은 높이되, 비용이 발생하는 심미성은 최소화하는 방향으로 구성하였다. 현장을 난이도에 따라 학년 배분(3학년 4개 강좌, 4학년 1개 강좌) 하였으며 작업팀을 구성하여 공동 프로젝트 형식으로 진행하였다.

### 3) 지역 공공 디자인 개발

2015년 1,2학기에는 학교 주변 지역사회에 옥외 의자 및 동 안내 사인보드를 설치하는 것을 목표로 수행하였다. 비용은 학교와 동주민센터의 지원을 받아 산학협력 계약 하에 진행하였으며 주민들의 의견을 반영하여 기획하였다. 학생들은 예산 책정, 기획, 재료 구입 및 설계, 제작과 설치의 전 과정을 직접 경험한다는 수업 목표로 진행되었다. 그리고 이 과정을 기록으로 작성하였다.

## IV. 지역사회연계 교과 수행 내용

### 1. 지역주민 개인을 위한 단품 가구

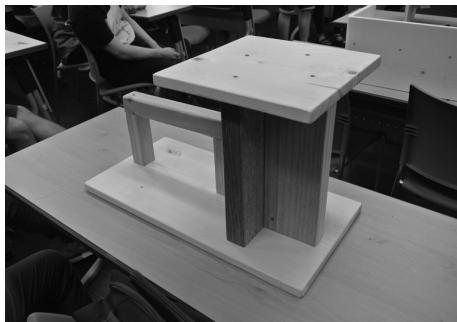
2014년 1학기에 수강생들을 2인 또는 3인으로 다섯 개의 조를 편성하여 다섯 할머니들을 각각 전담하도록 팀을 편성했다. 다섯 여성 노인들은 70세 이상의 연령이며 삼선동 주민자치단체에서 소개한 분들로서 생활수준은 저소득으로부터 중간 수준까지이다. 2014년 4월11일에 각 조가 할머니들을 맥으로 첫 방문, 인사를 나누고 6월 초까지 최소한 3회 이상 방문을 하여 대화를 나누었다. 첫 번째 미팅은 할머니의 현황을 파악하고 거주 환경을 알아보는 것이 목적이었다. 학교로 돌아온 조원들은 본 강의자와 회의를 하여 할머니들에게 필요한 생활용품에 대한 목록을 만들었다. 두 번째 방문에서는 필요한(제작 가능한) 아이템을 말씀드리고 할머니들의 의견을 청취하였다. 이 인터뷰 후, 재 회의를 통하여 최종 아이템을 선정하고 다시 할머니를 방문, 승인을 받았다. 특히 혼자 생활하는 노인들이 필요로 하는, 또는 필요하다고 학생들이 판단하는 디자인을 기획하고 설계하기 위하여 생활하는 상황을 살펴보고 사용자의 의견을 듣는 과정이 필요하였다. 이에 세 번째 방문에서는 스케치를 보여드리고 기능과 형태에 대한 의견을 교환하였다. 아래의 표는 기록한 수행일지를 요약한 것이다. 총 다섯 개 팀 중에서 발췌한 한 개 팀의 사례이다.

<표 1> 독거노인 가구디자인 제4조 수행일지

일시	참석자	내용
2014. 04. 11	정○○, 이○○, 할머니 D	할머니 댁을 방문하여 이야기를 나누고 사시는 모습을 둘러보았다. 다리가 불편하여 힘들다 하셨다. 또 집안에서 자주 넘어진다 하셨다. 벽을 짚고 다녀서 벽에 손때가 탄 흔적도 보였다.
2014. 04. 18	정○○, 이○○, 할머니 D	방문약속을 하였지만 할머니는 이제 찾아오지 말라 하시며 갑자기 부정적 반응을 보이셨다. 비타500을 사들고 할머니 집의 문을 두드렸다. 디자인 예시 프린트를 보여 드리며 몇 마디 이야기를 나누고 급히 집을 나왔다. 할머니는 여전히 부정적이시다. 계속 말씀을 나누고 설득할 계획이다.
2014. 05. 09	정○○, 이○○, 할머니 D	우리 팀은 할머니 다리가 불편하시다는 점을 가장 큰 문제로 보고 앓아 계시다가 일어나실 때 잡고 몸을 일으킬 수 있는 지지대 겸 의자를 디자인하기로 했다. 창신목공소에서 재료를 구입하였다.

위의 표1과 아래의 그림2는 바닥에서 좌식생활을 하는 할머니를 위한 것이다. 표1의 기록을 보면 독거노인과의 소통에 어려움이 있었음을 알 수 있다. 이 할머니는 무릎이 퇴화되어 몸을 일으킬 시, ‘무릎에 통증을 있다’고 이야기 해 주셨다. 이에, 안방에서 일어날 때, 두 팔로 몸을 기대어 통증을 완화하며 몸을 세울 수 있는 보조기구를 만들

었다. 그리고 가능하면 의자에 앉아 생활하시기를 권하는 의미에서 앉을 수 있는 의자 를 겸한 디자인을 설계하였다. 디자인 결과물은 심미적으로 매우 투박하며 단순한 형태 를 지니고 있다(아래 그림2). 최소한의 제조비용을 산출하여 설계하였으므로 미적가치를 많이 배제하였기 때문이다. 장식과 채색 등은 보조금을 받아 생활하는 대상자에게 제조 원가를 상승시키는 부담스러운 요소라 판단하여 배제되었다. 사용 목적을 설정하여 내 구조와 사용성에 중점을 두어 제작하였다.



[그림 2] 생활보조 용품 / 의자

경험된 학습은 다음과 같이 정리될 수 있었다.

- 사용자 인터뷰, 필요성에 관한 의견 협의, 문제해결 방안 도출
- 제조원가 절감을 위한 최선의 방안 강구, 해결 방안 도출
- 단순성 추구와 내구성 및 사용성을 강조한 제작과정, 구현 방안 도출
- 배송 및 설치 서비스 체험, 사용자로부터의 평가 청취

## 2. 협력 범위의 확장

2014학년도 2학기의 연속 강좌에서는 좀 더 확장된 협력 디자인을 시행 하였다. 3학년 과 4학년 각각 한 개씩의 강좌를 지역사회연계로 운영하였으며 그 대상은 전 학기의 주 민 개인이 아닌 지역주민단체로 하고 있다. 삼선동 내에는 저소득층에게 식사를 무료 제 공하는 봉사단체가 있으며 초, 중, 고등학생들을 위한 방과 후 학교를 운영하는 단체가 있다. 두 단체는 비영리법인 등록이 되어 있으며 지역주민들이 자발적으로 참여, 운영하는 자치의 성격을 지니고 있다. 관리 비용은 구청과 시에서 보조되고 있고 주민들의 기부와 회비로 운영된다. 강좌는 1학기에 경험한 내용을 수정 보완하여 진행, 그 내용은 외장 환경 개선, 원도우 디스플레이, 내부 인테리어, 가구 등으로 확대를 시도하였다.



[그림 3] 방과 후 학교 외장 세척 작업(좌), 도색과 그래픽 작업(우)

위 그림3은 방과 후 학교 외장 환경개선을 위한 작업 장면이다. 가시성을 높이기 위한 개선안을 마련하여 예산을 책정하고 수행하였다. 이 때, 학생들은 주무 디자이너가 되어 기획과 예산 편성, 그리고 소재 선택과 제작 등을 직접 수행하였다. 각 디자인 프로젝트는 다음과 같은 진행 및 결과 보고서 형식에 준하여 작성되었다. 디자인을 전공하는 학생들은 문서 작업과 같은 행정업무에 대한 연습 과정이 취약하므로 이 과정이 필요하다. 아래의 표2는 책장 디자인의 사례이다.

&lt;표 2&gt; 제작 결과 보고서 사례\_개요

디자인 기관	한성대학교 제품디자인전공	
	과목명	창의적산학스튜디오
	기간	2014학년도 제2학기 (2014.09.01.~12.12)
대상	성북마을문화학교	
	대표 김준용, 010-○○○○-5794	
	주소 : 서울시 성북구 삼선동 3가 000번지	
제작팀	교실 내 대형 책장 1개	
	팀원명 : 권○○, 김○○ 서○○, 이○○	
제작 목표 및 필요성	교실 내 집기 중, 가장 시급한 것이 책을 보관할 수 있는 책장이다. 현재 라면박스로 6개 분량의 책이 책장이 부족하여 쌓여 있다.	
용도 및 특성	책의 분량을 가늠하여 용적을 계산한다. 실내가 협소하므로 책장이 놓일 위치를 확보한다. 설계 주안점은 책 무게를 지탱할 수 있는 내구성이 가장 중요하다. 어린이 및 청소년들이 이용하는 공간이므로 가구에 ‘어린이 가구’에서 보여지는 미적 가치를 부여한다. 그리고 책이 효율적으로 수납될 수 있는 설계가 필요하다.	
기대효과	교실 내부가 매우 비좁고 어두운 편이므로 밝은 흰색으로 채색하여 공간을 밝게 느껴지게 한다. 학생들이 서적을 보관하고 열람할 수 있게 해 준다.	

<표 3> 제작 결과 보고서 사례\_진행과정

현장 최초 상태		
설치 제한 조건	공간이 좁으므로 확보된 위치를 정확하게 실측하여 설계해야 한다. 공간을 최대한 효과적으로 사용해야 한다.	
선택 소재	목재(적삼목) 및 천연도료	
제작방법	학교 목공실의 지원을 받아 설계도에 준한 목재 주문. 가공방법 자문 및 기구 사용.	

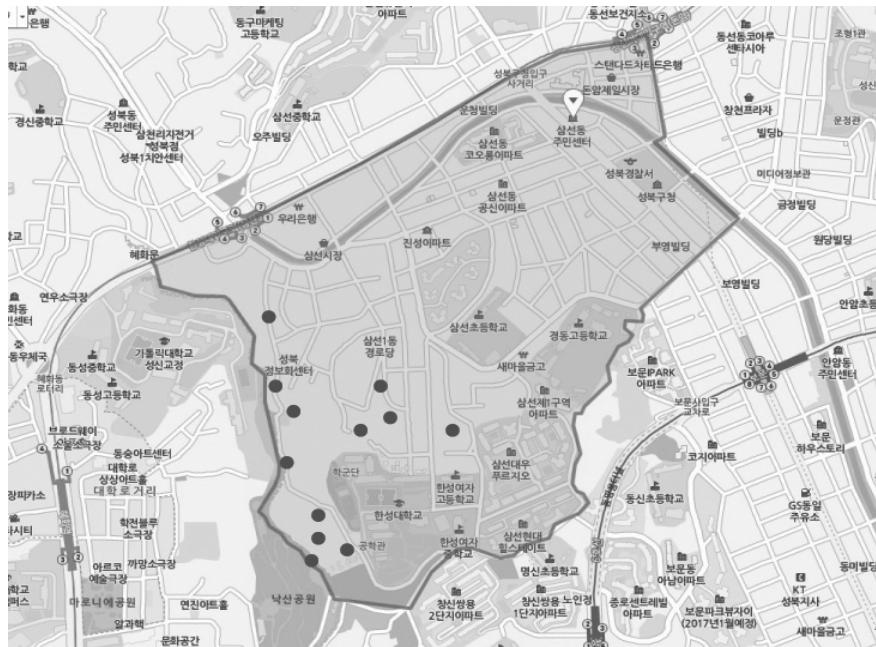
<표 4> 제작 결과 보고서 사례\_결과

제작 과정	작업 기록 사진	작업 기록 노트
		11월 11일. 도면과 부품도에 기재된 부품을 위하여 절단을 하였다. 수직, 수평을 유지하는 부분에 시간이 소요되었다. 조립은 못과 나사 및 목공용 본드를 병행 사용하였다.
결과물		12월 5일. 도색을 하고 노랑색으로 포인트를 주었다. 시간이 촉박하여 정착제를 칠하지 않았으나 무광인 상태가 오히려 좋은 느낌을 준다.

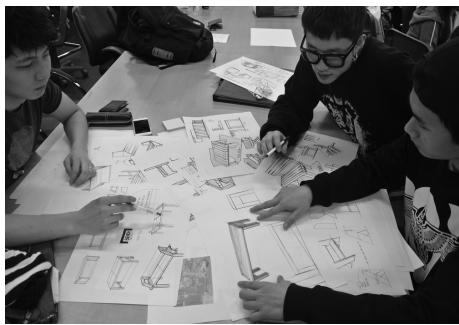
### 3. 지역 공공 디자인

#### 1) 옥외의자

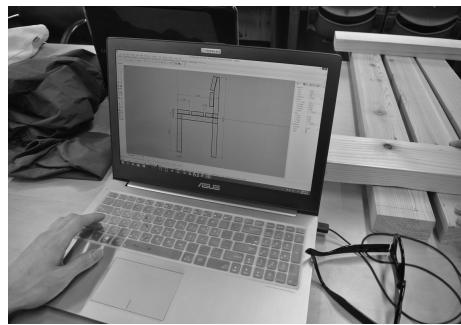
2015년 1학기, 3학년 1개 강좌(수강생 26명)에서 수행하였다. 삼선동주민센터 및 주민 단체와의 논의에서 두 개의 프로젝트를 제안 받았다. 하나는 동 내 옥외벤치 제작, 설치이며 다른 하나는 동 안내표지판(사인보드) 제작 설치 건이다. 첫 번째 옥외벤치를 1학기에, 그리고 안내판을 2학기에 수행하기로 결정을 보았다. 삼선동은 경사 각도가 큰 언덕이 많은 지역 특성 때문에 보행 중간에 앉아 쉬어 갈 수 있는 공공 벤치의 필요성이 제기 되었다. 이에 현장답사와 주민들과의 인터뷰를 수행하였으며, 총 8개 지점에 벤치를 제작하고 설치하였다. 수강생들은 팀을 구성하여 현장을 답사하고 주민들과의 논의 과정을 거쳐 적절한 위치를 결정해야 하였다. 그리고 동사무소의 행정적 지원을 받아 벤치에 공공자산 인가를 받았다. 그럼 4는 동 내 옥외벤치 설치 후보지들을 표시한 지도이다. 초기에는 열두 개 장소를 후보지로 정하였다. 거주자가 벤치설치를 동의하지 않은 경우가 있었고 물리적으로 설치, 고정이 매우 어려운 지점 등이 있어서 최종적으로는 여덟 곳으로 축소되었다. 동그라미(●)로 표시된 지점이 지도 좌측 하단에 집중되어 있는 이유는 그 지점들이 보행 경사가 큰 곳이기 때문이다.



[그림 4] 삼선동 내 옥외의자 설치 후보지점



[그림 5] 팀 별 스케치 회의



[그림 6] 설계 과정

수업 운영형식은 디자인 전문 업체와 유사한 방식으로 운영하고 있다. 즉 학생들을 현업 디자이너로 가정하여 기획 설계를 스스로 구현하도록 권장하고 있으며 강의자는 기업 대표로서의 역할인 자금 조달과 재료 구매, 행정적 지원 등을 담당하였다. 현장 설치를 목표로 하는 지역협력 수업이었으므로 학생들 스스로가 주무 디자이너가 되어 작업물에 책임을 지는 환경을 구성하였다. 주 소재는 목재이다. 학교 연구비를 신청하여 구매하였으며 내역은 두 가지이다. 의자의 다리 부분은 방부목 각재를 사용하였다. 방부목은 비교적 저렴하며 습기에 대응하도록 화학처리가 되어 있다. 특히 흰개미와 같은 곤충으로부터의 방부처리가 되어 있어서 옥외의자의 다리 부분에 적합하다. 반면에 사람의 신체가 닿을 시, 화학물질로부터 좋지 않은 영향을 받을 수 있어서 좌석이나 등받이에 사용하지 않는 것이 바람직하다. 이에, 의자의 좌석과 등받이는 적삼목 판재를 일괄 구매하여 사용하였다. 프로젝트가 친환경적 의미를 담고 있으므로 도료는 오렌지 추출물 천연도료로 채색을 하였다. 역시 친환경의 의미를 확장하고자 학생들에게 디자인 주제를 업 사이클링(up-cycling)으로 부여하였다. 그림7은 골목에 놓여 있던 의자를 사용자 주민의 허가를 받아 수거하여 수리하고 새 소재인 적삼목, 방부목과 재구성하여 제작한 의자이다(문찬, 2015: 40).



[그림 7] 주민과 학생간의 협력을 위한 의견교환

의자가 설치될 장소와의 조화를 디자인 방향으로 정하였다. 예를 들어, 그림8의 의자는 벽화가 이미 그려져 있는 장소에 추가로 놓여졌다. 벽화와의 색상을 맞추어 채색하였고 형태를 단순화하여 벽화의 일부(입체)로서의 기능을 하도록 기획하였다. 이 부분 역시 해결해야 할 미학상의 문제(problem)이다. 도시환경 및 거주자 정서에 있어서 기존 설치물을 존중하는 태도가 필요하다. 이는 실제 현장에서의 문제 활용과 방법 찾기라는 문제중심학습(PBL)과 관련이 있다.



[그림 8] 벽화라는 기존 요소와의 조화

그림9는 조선시대 한양의 옛 성벽 주변 둘레길이다. 그림10의 위치는 한옥과 불교사찰이 있는 좁은 골목이다. 각각의 환경적 특성에 조화되도록 기획하여 의자가 전체 화면 속의 일부로서 동일화 되도록 시도 되었다(문찬, 2015: 41).



[그림 9] 성벽과 둘레길 설치물과의 시각적 조화



[그림 10] 한옥과 골목길을 고려한 조화

## 2) 사인보드 프로젝트

2015년 2학기 프로젝트는 삼선동 사인보드(안내 표지판)이다. 삼선동은 오래된 가옥들

이 존재하며 자연발생적으로 구성된 골목들이 있어 길 찾기가 복잡한 지역이다. 이에 주민자치단체와 동주민센터의 제안으로 보행자들을 위한 안내 표지판을 착수하게 되었다. 동주민센터로부터 제작소재와 제작비를 지원받기로 하였고 이를 산학협력단과의 계약체결로 수행하였다. 수행 방법은 동일하게 문제 중심 학습(PBL)으로 해결해 갔으며 1학기와 같은 업 사이클링 기법을 사용하였다. 그림11은 주민센터가 재료로 활용하기를 요청하여 제공한 목재이다. 이 목재는 성북천이 복개 되었을 때 이를 기념하기 위하여 제작된 보드이다. 당시 주민들이 목재 보드 위에 글을 써서 이를 전시하였다 한다. 기념 행사가 종료 된 후, 이를 주민센터 창고에 보관하다가 본 연구자에게 재활용을 의뢰하였다. 이에 이 소재를 동 안내 사인보드로 재활용, 업 사이클링 하기로 협의를 하였다.

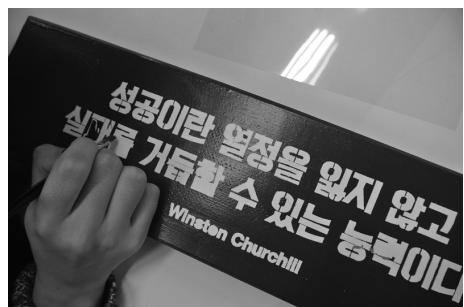


[그림 11] 재활용을 의뢰 받은 목재

75개의 목재보드를 제공 받아 이 중 20여 개를 가공하여 안내 표지판으로 재구성하였다. 설치 장소와 사인보드 내용은 주민센터와의 협의를 거쳐 진행되었으며 동 주민들의 의견도 일부 반영되었다. 9월 1일에 착수하여 다음의 그림들과 같이 2015년 11월 현재 총 9개 장소에 사인보드를 제작, 설치하였다. 그림 12, 13은 제작과정을 기록한 것이고 14와 15는 현장 설치 장면이다.



[그림 12] 절단 및 가공 과정



[그림 13] 채색 및 문구 도색 과정



[그림 14] 성곽 밑 공원 입구  
설치물



[그림 15] 동내 할머니 쉼터 정자  
설치 장면

## V. 결론

### 1. 성과

ESD는 기초 교육의 진흥과 개선, 모든 수준에서의 현 교육을 지속가능발전을 위한 재조명, 지속가능발전에 대한 대중의 인식 확산, 직업 훈련과 기술개발 등의 4가지 영역을 갖는다. (UNESCO, 2005) 지속가능발전교육 영역 중 ‘모든 수준에서의 현 교육을 지속가능발전을 위한 재조명’이라는 부분은 현재의 학교교육을 비롯한 사회교육을 포함하고, 모든 연령을 포함하는 수평적 교육이 이루어져야 한다는 것으로 현재의 교육과정에 직접적으로 담도록 해야 함을 의미한다(안미영, 남영숙, 2011). 최근 그린캠퍼스협의회가 구성되고, 고등교육에서 지속가능발전교육에 대한 논의가 교육학에서 활발하다. 이러한 ESD의 수행방식들은 산업디자인(industrial design)의 본질과 공유되는 부분이 많다. 산업디자인은 사회, 환경 및 경제로부터의 영향에 의해 형성된 응용학문이다. 특히 세 번째 ESD 준거인 ‘경제성’은 산업디자인에 있어 현실적으로 중심에 있는 사안이라 할 수 있다. 재화로 구매하는 상품인 산업디자인은 이 경제적 가치를 배제하고서는 성립 자체가 어렵기 때문이다. 산업디자인은 속성상 거래를 전제로 한 시장경제를 기반으로 발달해 온 분야이다. 그러나 ‘최소비용 투자 대비 최대효과는 이윤’라는 경영방식이 여러 가지 문제를 노출하고 있는 시장경제에서 ‘윤리적 소비, 가치 소비’가 경제의 한 축을 형성할 필요가 커지고 있다. 이는 ‘많은 소비가 미덕’이라는 양적 관점에서 ‘보다 가치 있고 의미 있는 소비’라는 질적 상승 관점으로의 전환을 뜻한다. 그리고 이 개념의 안정적 정착이 ‘지속가능사회’의 기저를 이룰 수 있다. 연구에서 시행

축소된 범위는 학교 주변 주민과 자치단체를 대상으로 하는 디자인 지원이었다. 이를 통한 교육의 성과 중 하나는 주민들이 필요로 하는 사안을 문의하고 그 디자인을 기획해야 한다는 부분이었다. 여기에서 수강생들은 커뮤니케이션을 원활하게 유도하는 경험과 관계자 참여에 의한 디자인 협업 과정을 체험하였다. 그리고 제한된 작은 예산으로 만족도를 형성해야 한다는 과제는 실무적 체험효과를 가져왔다. 이 과정에서의 경험은 장차 이윤추구를 병행하는 사회적 기업 또는 사회사업으로서의 디자인 활동의 기반이 될 수 있다. 또 다른 방향으로 중저가 브랜드 창출의 실습이 될 수 있다. 이 중에서 가장 의미 있는 부분은 실 사용자와의 협업을 거쳐 실물 디자인을 제작하고 사용성(또는 만족도; 피드백) 평가를 받았다는 ‘경험 축적’에 있다. 또 하나의 의미를 부여할 수 있는 부분은 동주민센터, 구청의 공무원들 그리고 주민자치 단체와 학교가 협력체계를 구축할 수 있었다는 점이다. 특히 학생들이 지역사회와 상호 신뢰가 형성되었다는 부분은 향후 연구와 사업의 기반이 되었다.

## 2. 한계 요소

한 편, 보완하고 추가 연구를 해야 할 사항들도 다수 노출되었다. 가장 시급하고도 중요한 부분은 디자인 방법론을 체계화하는 과정이다. 본 연구가 서비스산업으로 디자인을 해석하기 위한 시도의 성격을 지니고 있고 특히 저소득층에게도 디자인 서비스를 부여하고자 하는 것이므로 여러 가지 해결 조건들이 발생한다. 이를 구현하기 위한 학교, 관공서, 민간단체의 협력이 구축되어가고 있으나 특히 안정적 추진비용 공급의 통로가 마련되어 있지 않다. 현재까지는 상황에 따라 각기 다른 비용지원을 받고 있다. 대학연구과제비, 관공서의 예산 지원, 주민단체 자체 모금 등 산발적 자금을 사용하고 있어서 일정한 예산편성과 중장기 디자인 사업계획수립이 어렵다. 그리고 교과 운영상의 난점은 강의계획대로 운영되지 않을 변수가 많다는 점이다. 강의자와 학생 간에 진행되는 강좌가 아니므로 보다 느슨하고 탄력적인 강의계획을 마련해야 한다. 마지막으로 디자인상에서 가장 장시간 연구가 필요한 부분은 업 사이클링 제품 개발이다. 소재의 조건이 까다롭고 감성을 만족시켜야 하는 요소 등, 고려해야 할 제한 조건들이 있으므로 좋은 결실을 맺기 위해서는 장시간의 실험과 경험 축적이 필요하다. 이와 병행해야 할 학습목표 정비를 위한 교육과정의 강화 사항은 다음과 같다.

- 학생 개개인이 공동체 속에서 개인적 가치를 실현하고 나아가 바람직한 공동체 형성 및 유지발전을 위한 일련의 목표를 수립
- 삶과 의미, 문화적 다원성 존중, 사회적 통합의 실천을 위한 경험

- 실제 생활의 현장에의 참여적 학습
- 도전과제의 해결을 모색하는 실천적 학습
- 학습 자체가 삶의 과정인 학습
- 의사결정 및 실천 전략 개발
- 지역사회의 자원과 기술 활용(적정기술:appropriate technology)

### 3. 보완사항 및 향후 연구과제

지역사회 생활디자인은 산업체에서의 대량 생산을 전제로 한 기획이 아니므로 단품으로서의 가구(또는 생활용품)의 성격을 벗어나지 못하는 부분이 있다. 따라서 차기 수업에서는 점충적으로 부품을 규격화, 표준화해 나가고 동시에 최적의 효율적 조립 방식을 연구할 필요가 있음을 알게 되었다. 이는 제조원가를 절감시켜 가격 경쟁력을 높일 수 있으므로 매우 중요한 요소이다. 또 하나의 보완사항은 학습과정의 지속적인 모니터링, 교과학습의 개발, 평가, 그리고 운영의 유연성이다. 이는 지속가능교육에 있어 반드시 필요한 것으로 반성적(reflection) 수업의 체계를 세우고 목표와 명분에 보다 가깝게 접근시키는 요인이 된다. 즉, 현황 및 성과를 정확하게 진단하기 위하여 교육의 평가 및 보완 발전을 위한 지표(indicator)의 개발이 필요하다. 이 부분은 교육학의 사례들을 고찰하여 디자인 교육에 적합한 방식을 만들어 갈 예정이다. 차기 수업은 좀 더 산업디자인의 본질에 가까운 제품 아이템 개발을 염두에 두고 있다. 시간이 소요되더라도 아이템 개발은 장차 브랜드 형성에 필수적 사안이므로 전문성을 확보하여 접근해야 한다. 또 다른 추진 사항으로, 현재 지역사회 내에 형성된 마을기업, 사회적기업의 현황을 파악 중에 있으며 관계자들과 미팅을 갖고 있다. 주민협동조합과의 협업 체결도 고려 대상이다. 그 중에서 학생들이 수행하기에 적합하고 디자인이 첨가되었을 때 매출이 상승 할 수 있는 사업체와 협력관계를 형성할 계획이다. 이를 토대로 학교가 주민자치기업과 협업하여 장차 수익을 창출하고 시장을 열어 나가는 과정을 단계별로 추진할 계획이다.

### 참 고 문 헌

- 권혁길 (2006). 지속가능발전의 정책수행에 관한 국제적 비교연구. *국민윤리연구* 63. 111–141.
- 김태경 (2006). 지속가능발전을 위한 교육(ESD)과 지속가능성을 위한 (경제)교육: <지속 가능성>의 개념공유를 위한 환경교육과 그 범위. *환경교육* 19(3). 67–79.
- 김호석·최석진·강상규 (2011). 학교 교육과정 ESD 강화 방안 연구, *유네스코 한국위원회*.
- 문 찬 (2014). 지속가능발전교육에 기반 한 산업디자인교육과 업사이클링 브랜드의 방향, *문화산업연구* 14(2). 43–51.
- 문 찬 (2015). 대학교 디자인 교육과 지역사회 연계 프로그램 개발 연구, *상품학연구* 33(4). 37–43.
- 안미영·남영숙 (2011). ESD를 적용한 학교평가지표 개발 방안. (사)한국환경교육학회 발표 논문집.
- 윤희진·김영순 (2014). 신도시 원주민들의 문화적 실천을 통해 본 지속가능한 지역문화 교육에 관한 연구. *문화예술교육연구* 9(2). 79–81.
- 정기섭 (2013). 지속가능성의 이념과 미래를 위한 교육의 과제. *교육의 이론과 실천* 18(3). 183–190.
- 정연희 (2011). 예술교육을 통한 지속가능성 사고의 확장. *미술과 교육* 12(1). 51–70.
- 지승현·남영숙 (2007). 지속가능발전 이해 교육 프로그램 개발 연구. *환경교육* 20(3). 76–88.
- 한국환경교육학회 (2013). 지속가능발전교육 수업 모델–초등학교 교사용 지도서-. *한국 환경교육학회*. 1–485.
- Department of the Environment and Heritage (2007). *Caring for our future*. Australian Government.
- UK (2008). *National Commission for UNESCO, ESD in the UK in 2008, A Survey of Action: The UN Decade of Education for Sustainable Development, 2005–2014*.
- UNESCO (2010). *DESD Global Education: Phase II-Assessing ESD Experience during the DESD, An Expert Review on Process and Learning for ESD*, UNESCO.

**[Abstract]**

An Action Research on the Community-Related·University Design Education by Education for Sustainable Development(ESD)

Charn, Moon  
(Hansung University)

This education case study to examine the connection between Education for Sustainable Development(ESD) and University design education. Contents to explore the possibility of real design planning, production and installation for the people of ○ dong, ○ gu, Seoul. One of the final goal of this research is composed of research applying such the Education for Sustainable Development(ESD) in industrial design education. Another is aiming to let students attempt various recognition and attempts regarding value. Confronted with internal and external demands, Industrial Design education has continuously evolved from an society, environment, economic issues. As a result, Industrial Design education by restoring its inherent principles and expanding its external values, has become encountered today with ESD. At the beginning, the method of education was around the lecture and indoor design practice for the class. later, the experience was strengthened and the actual practice education was begun. As a result, design corporation for local citizen and society of citizen autonomy. They pursuit integrated curriculum in which work and play are not distinguished and intend to educate real life experience. The characteristics of curriculum in the alternative schools are to pursue unified educational process without dividing work and play. I hope that connection of local community and design education can be studied further for its new method and challenge as an ever changing and developing applied practical study.

Key words: Education for Sustainable Development(ESD), local community cooperation, field centered curriculum, Industrial Design, eco friendly process