

프로그램	DDP 청소년 디자인 스튜디오		
지도대상	중,고등학생 50명	시간계획	120분
주제	건축가 직업 소개하기	소주제	건축가라는 직업을 이해하고 직접 공간을 디자인해보는 만들기 과정을 통해 직업 체험하기
학습목표	<ul style="list-style-type: none"> · 건축이라는 분야를 소개하고 건축가가 하는 일에 대해 이해한다. · 스케일 자를 이용하여 표현하는 방법을 배운다. · 우리가 살고 있는 공간이 어떤 것들로 이루어져 있는지 생각해본다. · 동네와 건축물을 직접 계획하고 만들어 보며 건축가라는 직업을 간접 체험한다. · 발표를 통해 자신의 생각을 표현하는 연습을 한다. 		
학습자료	교사 : 노트북, 레이저포인터, 마이크, PPT자료, 시나리오 등 시각자료 아동 : 만들기재료(칼, 자, 풀, 색지, 폼보드, 테이프 등), 스케일 자, 건축잡지, 필기구(색연필, 네임펜, 연필), 모조전지		
학습형태	모둠별 만들기 학습 및 발표 (8-10명씩 6개 조)		

학습단계	학습내용	교수 · 학습 활동		만들기 재료
		교수	학습	
도입 (5)	인사 및 조 편성	<input type="checkbox"/> 도입: 인사 및 강사소개(5분) • DDP 중학생 교육사업 프로그램에 대한 소개하고 조편성을 한다. (조별 활동은 8-10명씩 6개 조로 구성)	• 인사 및 프로그램과 일정에 대한 설명	
이해 (15)	건축가 직업과 건축 분야에 대한 소개	<input type="checkbox"/> 이해: 건축가 직업 소개하기(15분) • 건축은 공학과 예술뿐만 아니라 사회, 문화 등 모든 분야와 밀접하게 연관된 종합적인 분야임을 소개한다. -건축가의 역할과 도면, 모형의 중요성 (1-3) -공학과 예술 (4-16) -사회와 경제 (17-32) -20년 후 건축가 (33-46) -학생들이 갖춰야 할 자세 (47-50)	• PPT 시각자료를 통해 강연자가 직접 경험한 사례를 바탕으로 다양한 관점에서의 분야 소개	• PPT 시각자료
활동 (5)	스케일 교육	<input type="checkbox"/> 활동1: 나도 공간 디자이너! (5분) • 건축에서 이용하는 스케일의 개념에 대해 소개한다. 실제 건축에서 쓰는 스케일 자 이용 방법을 설	• 스케일 자를 이용한 1:200 스	• 스케일 자

		명하고 자를 사용하여 공간을 구성하는 요소들(도로 폭, 버스정류장의 너비와 높이, 벤치의 크기, 건물의 입구 등)의 크고 작음을 이해한다.	케일 익히기	
활동 (25)	동네 디자인 하기	<p>□ 활동2: 나도 공간 디자이너! (25분)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 조별로 A1 크기(700*1000mm)의 전지 위에 1:200 스케일의 길을 표현하여 학생들만의 동네를 디자인 한다. 조별로 제공되는 전지는 길이라는 요소를 이용하여 다른 조와 이어질 수 있도록 협동 작업을 해야한다. 동네 지도 만들기 활동을 통해 공간 요소(길, 버스정류장, 건물 위치, 공원 등)를 직접 계획하는 경험을 한다. 또한, 스케일 자를 이용하여 대략적인 차도와 인도 폭의 차이를 알 수 있고 공간의 크기를 이해 할 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 공간 이해하고 동네 계획하기 • 스케일 교육 활용하기 	<ul style="list-style-type: none"> • A1 전지, 필기구(색연필, 네임펜, 연필), 칼, 방안쇠자, 접착제, 테이프, 고체풀, 색지, 스케일 자
활동 (45)	건축물 디자인 하기	<p>□ 활동3: 나도 공간 디자이너! (45분)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 완성된 지도 위에 올라갈 1:200 스케일의 개인 건축물 모형을 만든다. 학생들은 개별적으로 자신이 만들고 싶은 건축물의 컨셉에 대해 생각해보고 건축잡지와 만들기 재료를 이용하여 3차원 꼴라주를 만들어 본다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 건축물 만들기 (3차원 꼴라주 만들기) • 스케일 교육 활용하기 	<ul style="list-style-type: none"> • 건축잡지, 만들기 재료, 칼, 필기구(색연필, 네임펜, 연필), 접착제, 방안쇠자, 고체풀, 폼보드, 색지, 스케일 자
감상 (20)	창작 표현 활동	<p>□ 발표하기 (20분)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 6개의 지도들이 서로 길이 이어지도록 바닥에 놓고 각자 만든 3차원 꼴라주 모형을 지도 위에 배치한다. 모든 작업물이 모인 후 학생들은 동네와 각자 만든 건축물을 소개한다. 발표활동을 통해 학생들은 자신이 직접 건축가가 되어 동네를 계획한 소감을 표현하고 다른 조의 결과물에 대한 자신의 생각을 나누는 시간을 갖는다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 건축가가 되어 자신의 생각 표현하기 	<ul style="list-style-type: none"> • 활동2,3 결과 작업물, 마이크
정리 (5)	활동 정리	<p>□ 마무리 인사 및 사진촬영 (5분)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 활동의 마무리 설명 후 단체 사진촬영을 한다. 		<ul style="list-style-type: none"> • 사진기