Seoul Design Foundation

" 시민과 함께하는 청렴재단 "

2018 DDP 어린이디자인교육 콘텐츠 개발 및 운영 결과보고

2018 . 10 . 10 .

문서번호	콘텐츠운영팀-396
결재일자	2018.10.12.
공개여부	공개
방침번호	대표이사방침 제(991)호

책임	콘텐츠운영팀장	DDP운영본부장	대표이사		
10/11 김나리	10/11 전기현	10/11 박삼철	전결10/12 최경란		
협 조					

추진근거	- 서울시디자인정책 4개년 계획 : 지속가능한 디자인 확산을 위한 상애주기별교육 필요 - 시의회 요청사항 (16년 12월) : 체계화된 DDP 교육프로그램이 필요, (17년 11월) : DDP자체 콘텐츠 개발 필요		
대 내 외 협력현황	부서(단체)명	협의내용	협의결과
	이화여자대학교	어린이 콘텐츠 개발 및 운영	관학 구조 모델 구축 및 운영완료
	홍익대학교		
	한성대학교		
사 업 비	'18년 83,300천원		

서울디자인재단 (콘텐츠 운영팀)

사전 검토항목

※ 해당사항이 없을 경우 '무 ■' 표시하시기 바랍니다.

검 토 항 목	검토여부 '■' 표시					
시 민 참 여 고 려 사 항	시 민 :	유 ■ (어린이, 가족)	무 □			
	이 해 당 사 자 :	유 □ ( )	무 □			
	전 문 가 :	유 ■ (디자인 대학 교수)	무 □			
	옴 브 즈 만 :	유 □ ( )	무 □			
법령및기타 고 려 사 항	법 령 규 정 :	교통 □	환경 □	재해 □	기타 □	무 ■
	기 타 :	고용효과 □	노동인지 □	균형인지 □		
		취약계층 □	성인지 □	장애인 □	디자인 ■	
		갈등발생 가능성 □	유지관리 비용 □	무 □		
타 자 원 의 활 용	중 앙 부 처 :	유 □ ( )	무 ■			
	민 간 단 체 :	유 ■ (서울시 디자인 대학)	무 □			
	기 업 :	유 □ ( )	무 ■			
관 계 기 관 및 단체 협의	관 계 기 관 :	유 ■ (국내소재 디자인 대학)	무 □			
	관 련 단 체 :	유 □ ( )	무 ■			

2018 DDP 어린이디자인교육 콘텐츠 개발 및 운영 결과보고

어린이 디자인 교육 콘텐츠를 시민에게 제공하고 그 결과를 보고 코자함.

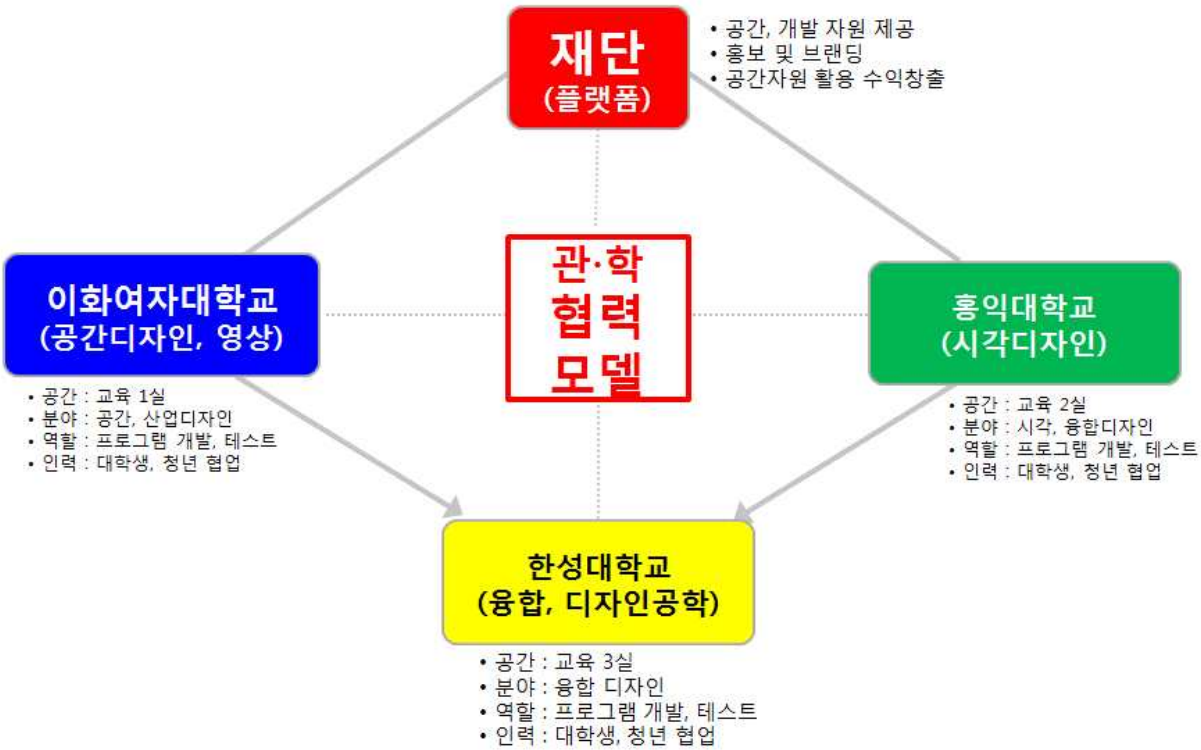
1. 추진목적

- 어린이 창의 교육 콘텐츠를 서울시민에게 제공하는 플랫폼 역할 시도
- DDP 살림터 1층 유휴공간(키즈존)을 시민 디자인 체험 공간으로 확장
- 관학협력을 통한 창의적 디자인교육 및 지속가능한 콘텐츠 운영체계 마련

2. 추진개요

- **사업명 :** 2018 어린이디자인교육 콘텐츠 개발 및 운영
- **기　간 :** 2018년 7월 ~ 10월 (교육 실행기간 : 9월 22일~ 26일)
- **장　소 :** DDP 살림터 1층 키즈존
- **대　상 :** 사전 접수 179명 (유아~ 초등학생)
- **추진체계 :**

DDP 어린이디자인교육사업 관·학 체계도



■ **사업예산 및 내역 :** 83,300천원(부가세 포함)

<단위 : 천원>

구분	사업내용	예산
1	유아대상 디자인교육 콘텐츠 개발 및 운영	15,400
2	초등학교 저학년 대상(1~2학년) 디자인교육 콘텐츠 개발 및 운영	15,400
3	초등학교 중학년 대상(3~4학년) 디자인교육 콘텐츠 개발 및 운영	15,400
4	초등학교 고학년 대상(5~6학년) 디자인교육 콘텐츠 개발 및 운영	15,400
5	교육 브랜딩 및 홍보물 디자인 기획	15,400
6	교육진행 운영비 (공간 청소 및 집기 렌탈 등)	6,300
합 계(부가세포함)		**83,300**

■ **참가인원**

구분	사업내용	정원	회차	인원
1	유아대상 '참 좋은 생각 프로젝트'	16	4	64
2	초등 1~2학년 대상 '나의 빛나는 친구'	16	3	46
3	초등 3~4학년 대상 '미디어아트로 만나 보는 추석 상차림'	15	4	47
4	초등 5~6학년 대상 '튼튼한 건물 만들기'	15	2	22
총인원				**179**

3. 주요성과

(1) 유아대상 디자인 교육 콘텐츠 개발 및 운영

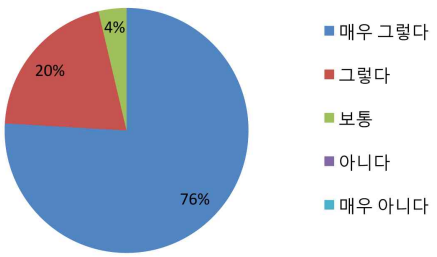
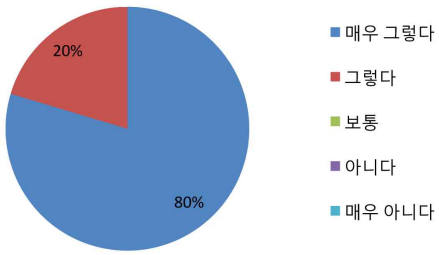
■ 프로그램 명 : 참 좋은 생각 프로젝트

■ 일시 및 장소 : 9월 22일~26일 (서울디자인클라우드 기간 內)

일시		DDP 살림터 1층 아이플레이(현재 휴관)
시범운영	9.15(토) 16:00~18:00	
1 회차	9.22(토) 10:30~11:45	
2 회차	9.23(일) 10:30~11:45	
3 회차	9.25(화) 10:30~11:45	
4 회차	9.26(수) 10:30~11:45	

■ 참여인원 : **76명** (회당 정원 16명/ 시범학교 12명 포함)

■ 교육 및 강사 평가

교육 만족도 평균 96점	강사 만족도 평균 100점
	

■ 주요내용

- 전시 사진디자인사고인 좋은 생각 습관 형성 디자인체험 프로그램으로 공간디자인 체험을 통해 디자인이 일상생활 속에서 문제를 해결하는 좋은 생각이라는 인식 형성
- 그 생각을 타인과 공유하는 과정에서 타인의 생각을 공감하고 존중하는 과정을 통해 스스로 좋은 생각을 하는 습관과 타인의 생각을 존중하는 태도를 형성할 수 있도록 구성
- 교육사진

■ **주요 피드백** ※ 학부모 설문 및 SNS 피드백

- 함께 하는 공동프로젝트여서 좋았습니다.
- 마냥 어리다고 생각했는데 아이들이 각자 다양한 생각을 가지고 자신만의 것을 만들어나가는 것을 보고 느끼는 것이 많았습니다.
- 놀이에도 생활에서도 평소에도 디자인(생활의 불편함을 해소하기 위한 노력이라는 말이 인상이 남네요)적인 사고를 하도록 노력해야겠다는 생각을 가지고 갑니다. 감사합니다.
- 주제와 연결된 재료들이 매우 독특하고 아이들이 흥미로워했습니다.

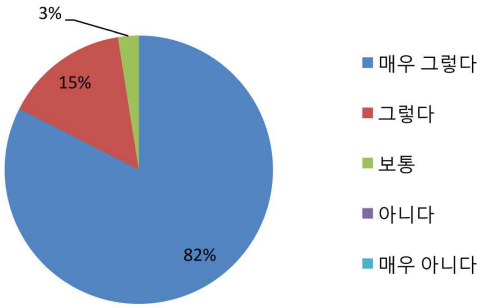
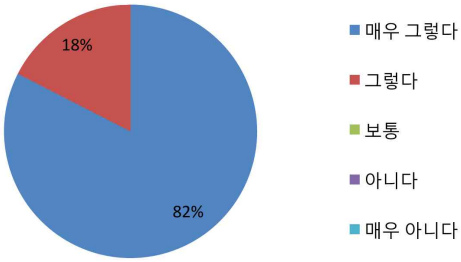
(2) 초등학교 저학년 대상(1~2학년) 디자인교육 콘텐츠 개발 및 운영

■ 프로그램 명 : 나의 빛나는 친구

■ 일시 및 장소 : 9월 25일~26일 (서울디자인클라우드 기간 內)

일시		DDP 살림터 1층 키즈존 (현재 공실)
1 회차	9.25(화) 14:00~16:10	
2 회차	9.26(수) 10:00~12:10	
3 회차	9.26(수) 14:00~16:10	

- 참여인원 : **46명** (회당 정원 16명)
- 교육 및 강사 평가

교육 만족도 평균 97점	강사 만족도 평균 100점
	

- 주요내용

- 익숙한 가구인 조명을 제한된 재료와 도구로 협동적 작업을 통하여 디자인하는 프로젝트로서 문제제기-창의사고-문제해결에 이르는 디자인 전 과정 체험을 통하여 개방형 문제 해결 방법을 학습하며 창의적 사고 과정을 체험하도록 함
- 결과물에 가치를 부여하고 작품과 디자인 과정을 타인과 공유 및 전달하는 커뮤니케이션 방법을 훈련
- 교육사진

■ **주요 피드백** ※ 학부모 설문 및 SNS 피드백

- 아이의 자율적인 의견이 디자인에 반영되어 좋았습니다.
- 실제 가정에서 사용이 가능하고 자신만의 것을 만들는 성취감이 특히 좋았습니다.
- 모둠별 선생님의 적극적인 도움으로 진행이 원활하였습니다.

(3) 초등학교 중학년 대상(3~4학년) 디자인교육 콘텐츠 개발 및 운영

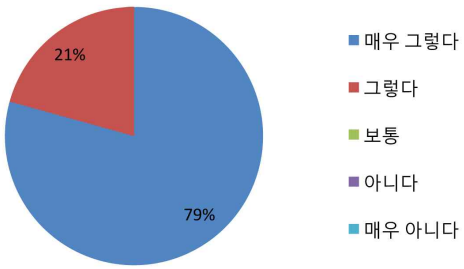
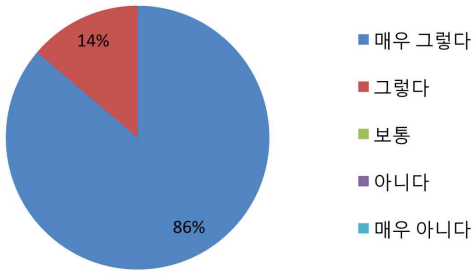
■ 프로그램 명 : 미디어아트로 만나 보는 추석상차림

■ 일시 및 장소 : 9월 22일~26일 (서울디자인클라우드 기간 內)

일시		DDP 살림터 1층 키즈존 (현재 공실)
1 회차	9.22(토) 10:00~13:00	
2 회차	9.23(일) 10:00~13:00	
3 회차	9.25(화) 10:00~13:00	
4 회차	9.26(수) 10:00~13:00	

■ 참여인원 : **47명** (회당 정원 15명)

■ 교육 및 강사 평가

교육 만족도 평균 97점	강사 만족도 평균 100점
	

■ 주요내용

- 교육실시 시기에 적절하게 초등어린이들은 다양한 입체재료를 사용하여 자신만의 창의적인 추석음식을 만들고, 각자 만든 음식을 모아 함께 피지컬 컴퓨팅 (physical computing) 추석상을 차려보고, 스크린에 재현시켜 그림을 그리는 활동.
- 교육용으로 개발한 프로세싱기반 미디어키트를 통해 어린이들은 손을 움직여 자신의 평면적 스케치를 입체화하고, 입체화된 모형물이 코딩을 통해 립모션으로 자유롭게 스크린 화면에 그림으로 옮겨지는 아날로그-디지털의 전환관계를 경험하고 기초적인 코딩을 이해 함
- 교육사진

■ **주요 피드백** ※ 학부모 설문 및 SNS 피드백

- 콘텐츠를 효과적으로 보여주는 방법에 대한 생각을 공유할 수 있어 좋았음
- 코딩의 기본개념을 설명해주는 과정에서 높은 이해도와 흥미를 보였습니다.
- 만들기+뉴미디어가 합해진 프로그램 기획으로 인해, 손으로하는 만들기 체험에 관심있는 어린이와 뉴미디어 분야에 흥미를 보이는 어린이들 모두 소외되지 아니하고, 양쪽의 두 분야를 조합한 것이 좋았습니다.
- 실질적인 코딩의 활용법을 알 수 있어 좋은 기회였습니다.

⑷ 초등학교 고학년 대상(5~6학년) 디자인교육 콘텐츠 개발 및 운영

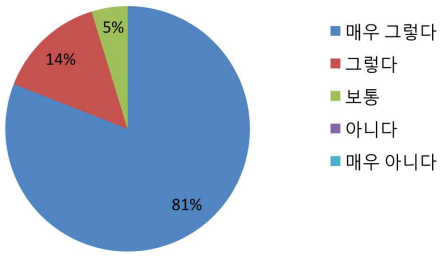
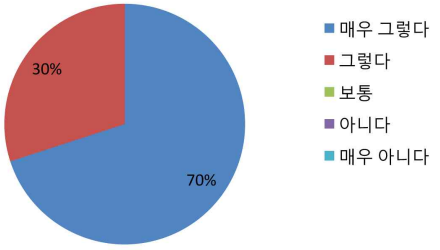
■ 프로그램 명 : 참 좋은 생각 프로젝트

■ 일시 및 장소 : 9월 22일~23일 (서울디자인클라우드 기간 內)

일시		DDP 살림터 1층 키즈존 (현재 공실)
1 회차	9.22(토) 13:00~17:00	
2 회차	9.23(일) 13:00~17:00	

■ 참여인원 : **22명** (회당 정원 15명)

■ 교육 및 강사 평가

교육 만족도(학생) 평균 95점	교육 만족도(학부모) 평균 100점
	

■ 주요내용

- 중고등학생들에게 디자이너의 직업을 체험할 수 있는 기회를 제공하는 워크숍인 만큼 단편적인 디자인프로세스의 체험이 아닌 컨셉도출 – 아이디에이션
- 건물의 이름지어주기 – 만들기 KIT 살펴보기 – 재료활용계획 세우기 – 같은조에 앉은 친구들과 의견공유하기 – 내진설계를 기반으로 튼튼한 건물 디자인해보기 – 튼튼한건물 만들어보기 - 전시와 발표에 이르는 디자인 프로세스의
- 전과정을 압축적으로 4시간동안 체험할 수 있도록 프로그램을 구상
- 워크숍과정과 결과물을 워크숍이 끝나기전 전달하고 서로서로 다른친구들의 잘된 작품 칭찬하기를 필수 과정으로 포함하여 타 워크숍과의 차별적 경험을 확보한다.
- 교육사진

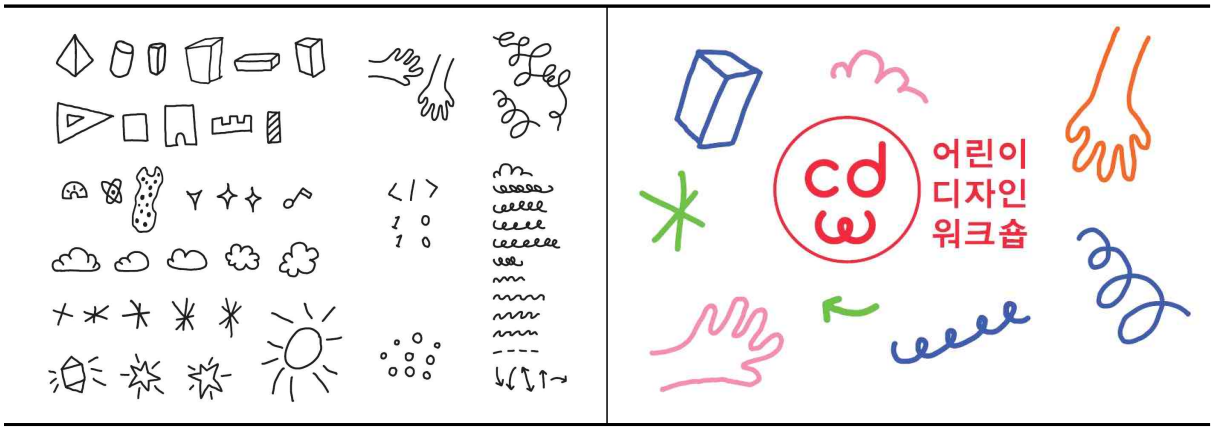
(5) 교육 브랜딩 및 홍보물 디자인 기획

■ 과업 : 교육 브랜딩 및 홍보물 디자인 기획

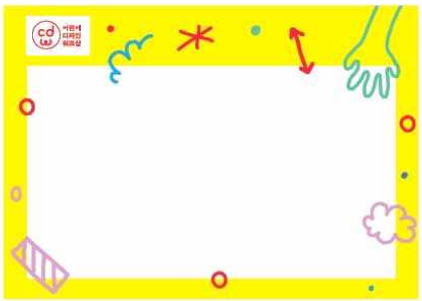
- 디자인 교육 체계에 따른 키비쥬얼 설정

- 교육 커뮤니케이션 디자인 가이드 개발
- 홈페이지, 페이스북, 인스타그램, 교육 알림 디자인
- 교육 안내사인 및 홍보 리플렛 디자인

■ 산출물



7. Application - PPT template 01



3. Signatue combination

children's
design
workshop

children's
design
workshop

4. Color

4. 향후계획

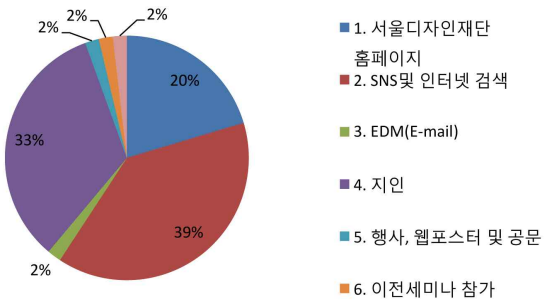
■ 지속적인 관학 교육 네트워크 구성

- 정기프로그램 검토, 지속적 교육 프로그램 운영을 위한 관학 모델 구축
- 교육 키트 개발 상용화 검토 및 연구 필요

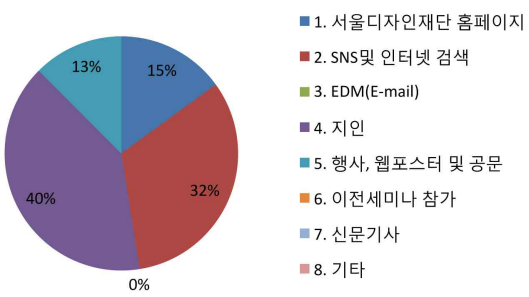
■ 전략적 교육 홍보 채널 구축 필요

- **리뷰를 통한 사후 홍보 필요** ▶ 기획기사, 홈페이지, SNS 등

유아 유입경로



초등 유입경로



- 자발적 참여를 위한 사전 홍보 강화

5. 소요예산

■ 소요예산

- 예산항목 : 시민디자인사업, 디자인교육프로그램, 교육콘텐츠기획운영, 행사홍보비

구분	사업내용	배정예산(원)	집행액(원)	비고
1	유아 디자인교육 콘텐츠 개발 및 운영	15,400	15,400	세금 계산서
2	초등(1~2학년) 디자인교육 콘텐츠 개발 및 운영	15,400	15,400	
3	초등(3~4학년) 디자인교육 콘텐츠 개발 및 운영	15,400	15,400	
4	초등(5~6학년) 디자인교육 콘텐츠 개발 및 운영	15,400	15,400	
5	교육 브랜딩 및 홍보물 디자인 기획	15,400	15,400	
6	교육진행 운영비 (공간 청소 및 집기 렌탈 등)	7,000	6,300	세금 계산서 법인카드
합 계		**84,000**	**83,300**	**집행율 99.8%**

※ 붙 임

1. 용역결과보고 5건.
2. 추진계획 1부. 끝.