

#나에게 메이커스카우트란?

#등산

강혜수 | 보니따

#만드는 즐거움을
알려준 활동

박홍준 | 슬러시

#추억

임형섭 | MS

#세계일주

장승환 | 겐잘알

#별

김현민 | 베이커스

#노가다

정성욱 | 겐잘알

#밤샘작업

류태훈 | EDM

#작지만 위대한 첫걸음

채현수 | UNIT: A-PES

#고난으로 사람을 성장시켜준 발판

심예슬 | 젤라토레

#자긍심

주기쁨 | 우연히

#새로운 출발

박성우 | 쿼터백s

#마라톤

노신형 | MS

#기회

김채현 | 보니따

#내 불타는 여름을 함께한 친구

백어진 | 정조, 암흑에 서다

#내 생각을 실체화
할 수 있는 기회

이선아 | 보니따

#새로운 경험

김동민 | 쿼터백s

#희망

전다운 | 젤라토레

#일상의 변화

김지우 | MS

#나의 새로운 지식

심예슬 | 젤라토레

#힘든 고교시절에
도움이 되는 존재

임인우 | UNIT: A-PES

#모험

박선우 | UNIT: A-PES

121

#빵

왕서윤 | 베이커스

#전환점

최성호 | MS

#또 다른 학교

조은아 | VISION

#자신감

김예담 | 우연히

#터닝포인트

김서영 | VISION

#인생의 전환점

최혁수 | 정조, 암흑에 서다

#스스로 발견한 동굴

강혜수 | 보니따

그동안 친구들은 긴 여정을
어떻게 헤쳐나갈 수 있었을까요?
프로젝트를 끝까지 즐겁게 진행할 수
있는 가이드와 꿀팁을 소개합니다.

메이커 활동 가이드

STEP 01. 시작하기

STEP 02. 문제 발견부터 아이디어 선정까지

STEP 03. 프로토타입 제작하기

STEP 04. 공유하기

STEP 01. 시작하기

그라운드를 정하기

프로젝트를 보다 즐겁게 효율적으로 진행하기 위해 모두가 지켜야 할 규칙을 정합니다.

의견이 갈리면
타임 외치고, 1분 후에
말하기

매 회의 시작 전
자신이 생각한 걸
말하면서 시작하기

매일 12시, 6시,
자기 전에
카톡 확인하기

실제 청소년들이 정했던 그라운드를

124

역할 정하기

프로젝트가 원활하게 진행되려면 어떤 역할이 필요할까요?

우리 팀에 어떤 게 필요할지 고민해보고 각자가 할 수 있는 역할을 정해봅시다.

- | | | |
|--|--|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> 일정 관리 | <input checked="" type="checkbox"/> 정보 탐색 | <input checked="" type="checkbox"/> 과정 기록 |
| <input checked="" type="checkbox"/> 의견 조율 | <input checked="" type="checkbox"/> 인터뷰 진행 | <input checked="" type="checkbox"/> 프로토타입 설계 |
| <input checked="" type="checkbox"/> 코딩, 개발 | <input checked="" type="checkbox"/> 디자인, 모델링 | <input checked="" type="checkbox"/> 테스트 및 보완 |

Tip! 그라운드를, 우리는 이렇게 정했어요!

회의할 때는 존댓말을 쓰는 룰이 있었어요. 한번 어길 때마다 500원씩 내는 벌칙을 정했습니다. 평소에는 편하게 말하다가 모임을 하면 존댓말을 쓰니 어색하게 느껴질 때도 있었지만 확실히 서로를 배려하고 말하는 게 느껴졌어요. 갈등이 있거나 의견을 조율할 때 이런 방법을 쓰면 효과적이네요!

안선영 | YUM

팀 카톡방은 하루 안에 확인하고 꼭 답장을 남기자고 정했어요. 공지나 진행해야 할 일은 그날 안에 알려주고 결정하는게 중요한데, 하루만 지나면 무슨 말을 했는지 잊어버리게 됐거든요. 그래서 아무리 바빠도 카톡은 하루에 한번 꼭 확인하는 룰을 정했더니 기간 내에 해야 할 일을 결정할 수 있었습니다.

채현수 | UNIT: A-PES

STEP 02. 문제 발견부터 아이디어 선정까지

해결해야 할 문제(주제) 정하기

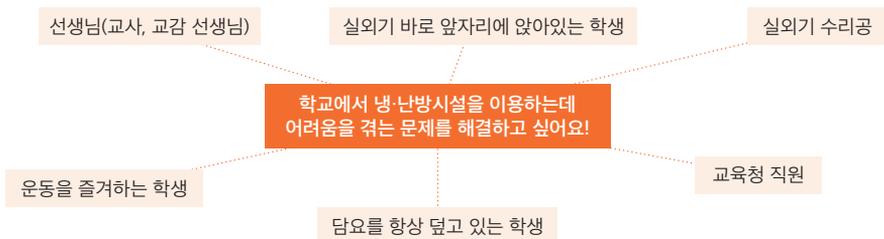
우리가 해결해야 할 문제는 멀리 있지 않습니다. 쓰레기 처리나
층간 소음 같은 생활 문제부터 학교, 가정에서 발생하는 문제까지 다양합니다.
무엇이 불편하게 느껴졌는지 구석구석 살펴봅시다.



청소년들이 해결하고자 했던 주제들

문제 탐색하기

이제, 문제를 깊이 들여다볼 시간입니다. 인터넷, 문헌을 통해 자료도 탐색하고
실제로 문제를 겪고 있는 사람들도 만나면서 그들이 느끼는 문제를 공감해봅니다.
이러한 과정을 통해 문제가 발생하는 근본적인 원인을 찾아봅니다.



문제와 관련된 사람들은 누가 있을까?

아이디어 발산하기

문제를 해결할 수 있는 아이디어를 자유롭게 떠올려봅니다.
질보다는 아이디어의 양이 중요합니다. 사소하고 하찮아 보이는 것이라도 적어보세요.
머릿속 아이디어를 써보면서, 팀원들과 함께 발전시켜 나갈 수 있습니다.

어떤 아이디어든
비판하지 않기

사고방식을 뒤집는
아이디어 써보기

기존 아이디어에
내 생각 더하기

아이디어 발산 그래운드룰

Tip! 문제, 우리는 이렇게 발견했어요!

우리 팀은 무심코 지나쳤던 일상을 되짚어보면서 문제를 관찰했어요. 평소 무거운 가방을 들고 6층까지 걸어 올라가는 게 우리는 당연한 일이라고 생각했거든요. 그런데 다른 상황을 생각하면서 이 문제를 바라보니, 이런 문제를 겪는 사람들이 많다는 걸 알게 되었어요. 그래서 오르막길로 무거운 물품을 배달해야 하는 택배 기사님, 자녀와 함께 퇴근하는 워킹맘, 달동네에 사는 어르신들을 찾아가 인터뷰를 진행했습니다. 관찰과 인터뷰 뿐만 아니라, 직접 리어카를 끌며 체험해보기도 했는데, 확실히 그들의 문제를 공감할 수 있었던 좋은 기회였어요.

127

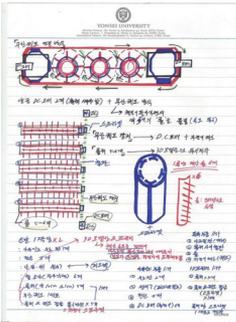
VISION

사소한 것까지도 다 생각해보는 과정을 거쳤어요. ‘우리 지역 문제가 뭐가 있지?’ 라고 물어보면 처음에는 생각하기 어려웠어요. 그래서 특정 장소나 상황을 구체적으로 말하면서 상상해봤어요. 예를 들어 학교에서 집으로 갈 때, 집에서 학원까지 갈 때 불편했던 점을 생각해봤죠. 너무 떠오르지 않으면 팀원들과 함께 직접 다녀보면서 관찰했어요.

권예진 | 걸크러쉬

STEP 03. 프로토타입 제작 및 테스트

계획세우기



아이디어를 실제 프로토타입으로 만들기 위해 계획을 세워줍니다. 재료나 제작 방법뿐만 아니라, 프로토타입을 위해 어떤 기술(3D 모델링 및 프린팅, 아두이노, 앱 개발 등)이 적합할지 논의하는 과정을 거칩니다.

128

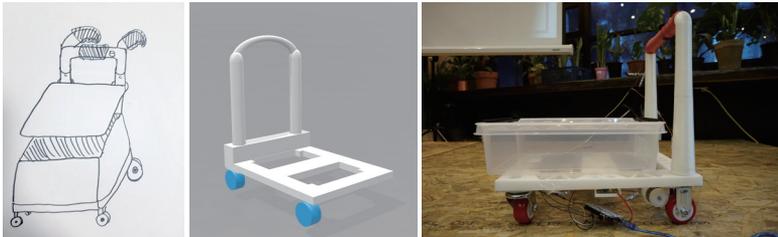
프로토타입 제작 계획서

재료 구매 및 제작하기

프로토타입은 처음부터 완벽하게 만들 수 없습니다.

계속해서 수정해서 보완하는 과정이 필요합니다. 처음에는 머릿속에 있는 아이디어를 빠르고 쉽게 구현하기 위해 간단한 재료(우드락, 종이 등)로 만들어봅니다.

이후, 3D 프린팅이나 아두이노를 활용해 구체화해서 만들어봅니다.



프로토타입이 발전되는 과정

멘토 구하기

프로토타입을 제작하다 보면, 예상치 못한 오류가 발생하는 경우가 있습니다. 이처럼, 모르는 문제가 발생했을 때 다양한 방법으로 해결할 수 있습니다. 직접 전문가에게 찾아가 멘토링을 받을 수도 있고, 유튜브나 구글 검색, 페이스북 등 온라인을 통해 해결할 수 있습니다.

Tip! 메이커스페이스, 어떻게 찾을 수 있죠?

전국 메이커스페이스 정보는 메이크올(www.makeall.com)에서 찾아볼 수 있습니다. 미리 전화로 정확한 세부 사항을 확인해보세요. 일부 메이커스페이스에는 장비 교육도 받을 수 있습니다.

Tip! 재료, 우리는 주로 여기서 구매했어요!

메카솔루션 www.mechasolution.com

다양한 부품 뿐 아니라, 사용방법 및 사용 예제도 자세하게 나와있습니다. 배송이 빠르다는 장점이 있지만, 단독으로 운영되는 물류창고로 품질이 되는 경우가 있습니다.

MCU보드 www.mcuboard.com

많은 부품을 보유하고 있고 가격이 비교적 저렴한 편입니다. 하지만 여러 업체의 물류를 한 플랫폼에 담고 있기 때문에 배송이 느린 경우가 있습니다.

세운상가

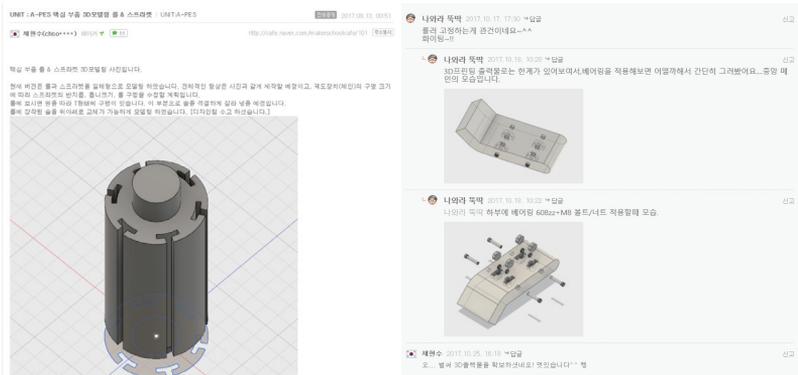
종로에 위치해 있으며, 전자부품 관련 상점들이 제일 많이 모여있는 대표적인 곳입니다. 하지만 각 상점의 부품이나 종류를 다 알 수 없어 현장에서 확인해야 하는 불편한 점이 있습니다.

위 사이트 말고도, 온라인에서 부품을 검색하면 다양한 곳에서 구매할 수 있습니다.

STEP 04. 공유하기

과정 기록하기

문제를 해결했던 과정을 기록합니다. 문제 발견부터 프로토타입 제작까지 진행했던 내용과 사진을 정리하고 보관하는 일도 중요합니다.



청소년, 멘토들이 기록하고 소통했던 과정들

130

퍼뜨리기

진행했던 기록과 결과물을 바탕으로 실제로 적용해보고 사람들에게 공유합니다. 친구들이나 선생님에게 소개해줘도 좋고, 더 많은 사람들과 정보를 교류할 수 있도록 SNS에 게시하는 것도 좋은 방법입니다.

새로운 동아리 만들기

메이커 페어 참여하기

제작한 앱을 구글 스토어에 등록하기

수업시간, 친구들에게 소개하기

SNS(카페, 블로그, 페이스북)를 통한 정보 교류하기

Tip! 공유하기, 이래서 중요해요!

사람들을 만나며 인터뷰한 과정, 친구들이 관찰했던 문제를 사진, 글로 꼼꼼하게 기록해두세요. 사진과 기록을 사례로 설명하면, 다른 사람들에게 문제 해결 과정을 생동감 있게 전달하는 포인트가 됩니다!

박지은 매니저

모여서 진행한 과정을 바로 바로 기록하는 것이 중요해요! 팀원들이 회의했던 내용을 다르게 기억하는 경우도 있고, 아이디어를 까먹어서 다시 회의를 해야 할 때도 있거든요. 진행 과정을 매번 기록하니까 효율적으로 모임을 진행할 수 있었습니다.

안선영 I YUM

저는 페이스북에 제가 한 활동을 주로 올렸어요. 활동을 홍보할 수 있는 기회도 되고, 동아리 선생님에게도 따로 기록을 제출하지 않고, 바로 알릴 수도 있는 좋은 방법이었던 때 문이에요. 그러다 보니, 학교에서도 제가 하는 활동을 인정해주고 관심도 많이 가져주셨어요.

채현수 I UNIT: A-PES

스태프와 청소년들은 메이커스카우트를
통해 어떤 점을 배웠을까요? 그들의
진솔한 생각을 공유합니다.

메이커스카우트를 마치며

프로젝트 스태프

청소년 메이커



김종현 | Project Manager

우선 디자인씽킹과 메이커 교육을 접목시켜 학생들이 스스로 의미 있다고 여기는 프로젝트를 무사히 진행했다는 점에서 뿌듯하고 감사한 마음이 앞섭니다. 특히 수많은 시행착오를 겪고, 날마다 새로운 문제를 해결해가며 메이커스카우트 프로젝트를 함께 완성시켜왔던 운영팀에게 특별히 감사한 마음을 전합니다.

메이커스카우트에는 다른 곳에서는 쉽게 배울 수 없는 것들이 있습니다. 철저히 다른 사람의 입장에서 생각해보는 경험, 창의적으로 생각하도록 돕는 장치, 다양한 메이킹 도구를 스스로 다룰 줄 알게 되었을 때 느끼

는 자신감, 자신의 아이디어를 직접 구현하고 개선해보는 경험, 그 과정에서 필연적으로 마주치게 되는 크고 작은 문제들을 해결해 냈을 때의 성취감, 그리고 공동체와 팀의 일원으로서 가지는 소속감과 책임감까지...

메이커스카우트 프로젝트에 참여한 모든 친구들이 자신이 직접 발견한 가치, 지식, 그리고 경험을 더욱 갈고 닦아 앞으로 다른 사람들에게 먼저 다가가 그들이 필요한 것을 채워줄 수 있는 진정한 메이커로 성장해 나가기를 진심으로 바랍니다.



박지은 | Project Leader

메이커스카우트는 청소년에게도 의미 있는 프로젝트였지만, 저 또한 많은 애정을 쏟아 부었던 프로젝트입니다. 모집부터, 캠프, 데모데이 오기까지 매니저들과 밤새 고민하고 함께 행동해준 시간이 있었기에 모든 친구들이 끝까지 변화를 만드는 경험을 얻을 수 있었습니다. ‘왜?’ 라고 질문하면 당황스러워하던 친구들이 이제는 본질을 생각하게 되고, 도구를 만지기 두려워한 친구가 드릴을 사용하게 되고, 상대방의 생각에 관심이 없던 친구가 사람을 이해하려는 모습을 봤습니다.

이런 소중한 경험을 흘려 보내지 않도록 변화의 과정을 담은 사례집을 만들었습니다. 책을 제작하며 프로젝트의 의미를 다시 되새길 수 있었고, 값진 경험이었다는 걸 저 또한 다시 알게 됐습니다.

메이커스카우트를 통해 ‘우리도 무언가를 바꿀 수 있다’고 당차게 말하는 청소년들이 앞으로 더 많아졌으면 좋겠습니다. 더불어, 프로젝트를 위해 함께 힘쓴 모든 분들에게 감사를 표합니다.



최웅 | Team Mentor

메이커 교육을 접하지 못한 학생들이 스스로 무언가를 조사하고 제작했다는 점에서 감동받았습니다. 처음에는 자신이 세운 아이디어를 구현한다는 과정이 청소년들에게는 큰 벽으로 다가왔을 텐데, 시간이 지나며 점차 정교해지는 모습, 포기하지 않고 끝까지 실행해서 결국 완성해 나가는 모습을 보며 대견하고 고마운 마음이 많이 들었습니다.

메이커 교육에 있어 중요한 것은 창의적인 활동으로 아이디어를 확립하고 이를 구현하기 위한 로드맵을 작성해 원하는 자료와 지

식을 정확하게 선택해서 배워나갈 수 있는 과정입니다. 이러한 과정을 통해 청소년들은 앞으로 살아가는데 문제를 직면했을 때 슬기롭게 해결하는 방법을 배우게 됩니다.

짧다면 짧고 길다면 긴 4개월 동안 메이커스 카우트를 통해서 15팀 청소년들이 여러 경험을 갖고 닦아 앞으로 자신의 문제뿐 아니라 다른 사람의 문제도 해결하며 사회를 아름답게 가꾸는 친구들이 되어, 타인을 걱정하고 보듬어 주는 다정한 메이커가 되기를 진심으로 응원하겠습니다.



오로라 | Team Manager

이제껏 저에게 디자인씽킹은 “핸드메이드”와 같습니다. 수작업처럼 꼼꼼한 노력이 필요하다고 생각하기 때문입니다. 메이커스카우트 또한 그랬습니다. 기획한 행사에 참여만 하다가 직접 기획하는 입장이 되어보니 상상 이상으로 많은 노력이 필요했습니다. 하지만 공에 작품을 하나 하나 완성할 때마다 실력이 느는 것처럼 프로젝트를 진행하며 발전하는 걸 볼 수 있었습니다. 교육 매뉴얼과 교재를 만들기 위해 이전보다 체계적인 디자인씽킹 지식이 필요했습니다. 또한 영상 편집 기술이나 포토샵, 일러스트레이터 등 디자인 기술을 갈고 닦을 수 있는 기회도 있

었습니다. 프로젝트 내에 다양한 역할을 하기 위해 시간을 많이 투자해야 했습니다.

이런 경험은 제 스스로가 디자인씽킹에 많은 애착을 가지고 있다는 것을 다시금 느끼면서, 그 열정을 몰입으로 이끌어내는 체험이기도 했습니다. 이러한 책임을 가지고 일을 할 기회가 주어졌다는 것을 생각해보면 정말 가치 있는 경험이었습니다. 선임 매니저로서 소감문을 쓰고 있는 이 순간, 디자인씽킹을 처음 접한 2년 전의 고등학생이 떠오르면서 감회가 새롭습니다.



유가을 | Team Manager

138

Making for Change! 메이커스카우트 2017

해움에서 프로젝트를 기획했던 1월, 메이커스카우트라는 이름으로 프로젝트를 시작한 4월, 메이커톤 캠프가 있었던 8월, 그리고 마지막 11월까지. 1년은 메이커스카우트로 가득찼습니다. 소감문을 쓰면서 되돌아보니 참 힘들었고, 보람칩니다. 개인적으로 프로젝트를 진행하며 많은 생각을 하기도 했습니다. 제가 학창시절에 겪었던 '메이커스카우트'의 초기모델은 겁없이 방향을 바꾸게 만드는 활동이었습니다. 무엇보다 프로젝트를 이끌어오며 바랐던 것은 아이들에게 학창시절의 전환점이 되었으면 하는 것이었습니다. 주입식으로 받는 교육이 아닌, 스스로 생각하고 고민하여 만들어내는 교육을 해주고 싶었습니다. 퍼실리테이터와 메이커스, 많은 분들이 같은 방향을 위해 노력했습니다. 하지만 무엇보다 디자인씽킹 퍼실리테이터로서 소회를 밝혀보자면, 디자인씽킹부터 프로

토타입까지 아이들에게 보다 쉽고, 어렵지 않게 새로운 개념들을 전달해야 했습니다. 우리는 아이들이 부르기 쉽게 선생님이라는 이름을 달았지만, 정식명칭은 선생이 아닌 FACILITATOR, 촉진자였습니다. 선생과 촉진자 사이에서 많은 고민을 했던 시간이었습니다. 아이들에게 말할 때, 제가 가르치고 있는 지식이 올바른지 점검해야 했고, 동시에 아이들에게 한정된 시간 동안 쉽고 빠르게 많은 것을 전달하려 노력했습니다. 돌아보니 선생으로 무언가를 가르쳤던 적도 있고, 촉진자로서 아이들이 무엇인가를 잘 할 수 있게 도와준 기억도 있습니다.

진행하는 4개월간 메이커스카우트는 아이들에게도, 저에게도 새롭고 보람찬 경험이었습니다. 메이커스카우트를 위해 다들 너무 고생하셨고, 감사합니다.



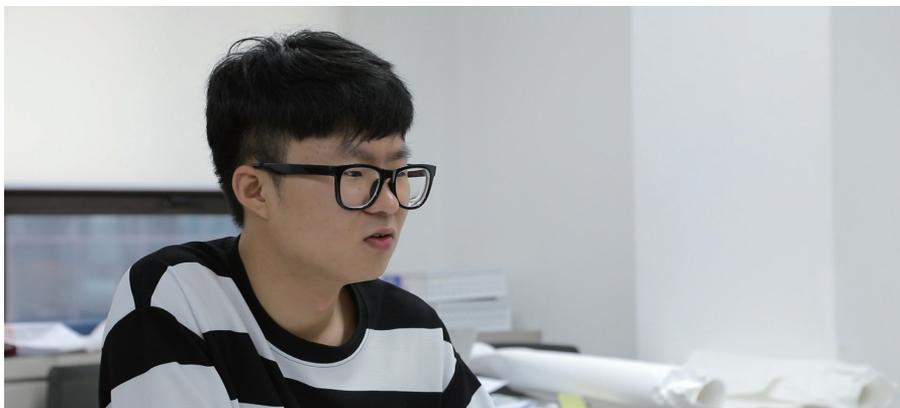
박나영 | Team Manager

1, 2년 전만 해도 고등학생이었던 저이지만, 중학생, 고등학생들과 소통하는 것은 생각보다 어려운 일이었습니다. 생각지 못한 부분까지 자세히 설명해주고 지도해주어야 했던 경우도 더러 있었지만, 가장 힘들었던 부분은 디자인씽킹 과정을 아이들이 잘 따라갈 수 있도록 지도하는 것이었습니다.

디자인씽킹이라는 사고 방법 자체가 쉽게 받아들이기 어렵고, 사고 과정 중에는 자신들이 이미 이루어놓은 것들을 포기하고 새로운 길을 모색해야 하는 경우가 많았습니다. 제가 말았던 팀들도 상당히 자주 아이디어를 뒤엎고, 프로토타입을 수정해야만 했습니다. 프로젝트 초반, 아이들이 디자인씽킹에 익숙하지 않았을 때, 아이들은 발견한 문제점을 애써 외면하고 자신들이 이미 해온 것들만을 고집하곤 했습니다. 이런 경우 아이들이 새

로운 방법을 찾아갈 수 있도록 지도해주는 것이 제 역할이었는데, 아이들과 소통하는 방법을 잘 몰라 때로는 과격하고 강압적으로 이야기할 때도 있었습니다.

하지만 프로젝트를 진행하면서 아이들과 친해지고, 각 팀들의 성향을 파악하면서 어떤 방식으로 표현해야 아이들이 마음 상하지 않으면서 옳은 방향으로 이끌어 줄 수 있는지 조금씩 터득해갔습니다. 아이들과 가장 가까워서 커뮤니케이션을 했던 퍼실리테이터로서, 프로젝트를 마친 지금 아이들에게 좋은 퍼실리테이터가 되어 주지 못한 것 같아 많이 미안합니다. 그럼에도 불구하고 부족한 제 지도를 따라서 정말 훌륭하게 프로젝트를 잘 끝마쳐 준 겐잘알, 베이커스, 걸크러쉬 친구들에게 정말 고맙고 대견하다는 말을 전하고 싶습니다.



박열음 | Team Manager

140

처음 메이커스카우트 프로젝트에 대해 이야기를 듣게 된 것은 작년 겨울 즈음이었습니다. 당시에는 여러모로 여유가 없어서 합류 요청을 고사했지만 결국 이렇게 함께 6개월 남짓한 시간을 보내게 되었네요. 제가 해움에서 오랜 시간을 보낸 것은 아니지만 작년 여름 캠프와 해방촌 프로젝트에서 활동하던 시기와 올해는 활동 여건에서 많은 것이 바뀌었다고 느꼈습니다. 지난 활동에서의 아쉬움을 발판 삼아 새로운 요소를 접목한 것, 더 다양한 배경과 경험을 가진 사람들과 만나게 된 것, 더 많은 일과 책임이 주어진 것도 그러한 변화의 일부 같습니다.

프로젝트를 마무리하는 시점에서 함께 걸어온 길을 되돌아보자니 참 많은 일들이 있었다는 생각이 듭니다. 새로운 상황에 맞게 모두가 잘 대처했다라면 좋았겠지만 역시 완벽을 기대하는 것은 지나친 바람이겠지요. 제

자신부터도 지난 상황에서 늘 최선의 선택을 내렸다고는 하지 못할 테니 말입니다. 참여한 아이들이나 함께 일하시던 분들 모두 나름의 기대를 가지고 프로젝트를 시작했으리라 생각합니다. 각자 많은 시간과 노력을 들인 일이었으니까요. 직접 학생들을 대하는 입장에서 저 역시 나름의 책임감을 느꼈습니다. 그 부분이 생각했던 것보다 때로는 더한 부담으로 다가오기도 했고, 소소한 기쁨이 되기도 했습니다.

이제 끝을 눈앞에 두고 나니 다른 감정보다도 고마움이 마음에 남네요. 걸으며 보이는 모습이나 표현이 어떠했든 간에 모두가 같은 마음으로 프로젝트의 성공을 기원했음에는 틀림없다고 생각합니다. 부족하고 서투른 면모도 많이 보여드렸지만 그래도 지금까지 기쁜 마음으로 활동을 이어온 모든 다른 분들께 감사드립니다.



박정수 | Team Manager

메이커스카우트를 시작하면서 장기 프로젝트에 대해 많이 배우게 되었습니다. 작년에 혜음을 처음 하게 되면서 디자인씽킹에 대해 더 깊게 배우고 싶어서 올해도 메이커스카우트를 하기로 결심했습니다. 올해 초에 디자인씽킹의 기초를 넘어 디자인씽킹을 적용하여 지역 사회 문제를 해결하는데 어떻게 적용할 수 있을지 배우게 되었습니다. 이번 장기 프로젝트를 하면서 디자인씽킹을 배우고 이를 바탕으로 지역 사회 문제를 해결하려는 과정을 청소년들이 과연 할 수 있을지 처음엔 의문이었습니다.

하지만 캠프 때 청소년들이 고민하고 프로토타입을 개선하려는 모습을 보고 해결 방안을 찾아갈 수 있겠다는 자신감이 생겼습니다. 긴 프로젝트에도 불구하고 끝까지 스스로 정한 지역 사회 문제를 끝까지 해결하려는 친구들의 모습에 제가 뿌듯했고 든든했습니다. 함께 한 매니저들과 청소년 친구들에게 고맙다는 말을 전합니다.



컬크러쉬 | 홍천고등학교

권예진

리더 교육도 받고, 방학 때 팀원들과 프로젝트를 진행하고, 캠프 때 중간 발표도 하고, 열심히 만들고, 마지막으로 데모데이를 하면서 저는 한 단계 더 발전할 수 있었습니다. 발표하는 방법을 배운 것, 장기 프로젝트를 통해 포기가 아닌 끈기를 배운 것, 무엇보다도 제가 스스로 참여하고 열정적으로 활동한 경험은 앞으로 저에게 많은 도움이 될 것이라 생각합니다. 또한, 이번 프로젝트가 끝난 후에 문제를 발견했는데 그냥 그 상황을 받아들이지 않고 '어떻게 하면 해결할 수 있을까?' 라는 생각을 먼저 하게 되었습니다. 앞으로도 문제를 해결하고자 하는 사람, 자발적으로 참여하는 사람이 되고 싶습니다. 처음 장기 프로젝트 리더를 해보면서 초반에는 이 친구들을 어떻게 이끌어 나가야 할지 막막했는데 옆에서 열심히 도와주신 매니저님, 스태프 분들 열심히 따라준 팀원들에게 감사하게 생각합니다.

허지현

메이커스카우트는 주변의 우려를 무릅쓰며 무언가를 시도한 경험이었습니다. 틀에 박힌 걸 요구하는 현실에서 벗어나 제 자신을 표현하고 성장시킬 수 있는 경험을 얻고 싶다

는 의지만으로 프로젝트를 시작했습니다. 그러다 보니 진행하는 과정에서 쓴소리를 많이 들었고, 많은 스트레스와 상처를 받기도 했지만, 제가 택한 길만큼 버텨서 중심을 잡고 흔들리지 않는 법을 배웠고 팀원들이 든든한 버팀목이 되어 강해질 수 있었습니다. 또한 사람들과 친해지기를 힘들어했던 저는 관계를 어떻게 형성해야 할지 고민이 많고 두려웠는데 프로젝트를 하며 사람과 관계를 맺고 배려하는 법을 배우게 되었습니다. 상대를 배려하는 팀 분위기 덕분에 우리는 프로젝트 동안 더 끈끈해질 수 있었습니다. 4개월 동안 결코 모든 순간이 즐거웠다고 말할 수는 없지만 많은 사람들 앞에서 발표한 순간, 돈으로도 사지 못할 값진 경험들을 했다는 걸 알 수 있습니다. 이러한 경험을 통해 호기심을 갖고 그 문제를 들여다보는 사람이 될 수 있었습니다. 메이커스카우트를 할 수 있도록 밤낮을 가리지 않고 도움을 주신 스태프들, 서로 힘을 주며 끝까지 버텨낸 우리 팀원들에게 미안하고 감사했다고 전하고 싶습니다.

신서영

프로젝트를 하면서 이론을 배우고 직접 행동할 수 있어서 좋았습니다. 처음 각자의 아이디어를 분류하고 토론을 하면서 우리가 해결할 문제를 정하게 됐고 정하고 나서는 문제점을 해결하고자 하는 욕구가 생겨났습니다. 프로토타입 디자인과 작동 원리를 구상하면서도 '이걸 진짜 직접 만들게 되면 좋겠다.' 라고 여러 번 생각했는데 실제로 작동까지 성공시키게 되니 스스로가 대견했고 우리 팀이 정말 자랑스러웠습니다. 이전에 했던 다른 활동에서는 무기력하고 의지가 부족해 별로 좋은 기억이 없었는데 이 프로젝트를 하면서 자발적

으로 의견도 많이 내고, 제가 무엇을 잘하고 좋아하는지 알게 되어 이번 프로젝트가 정말 좋았고 고맙게 느껴집니다.

부석진

저는 아직 고1 이기 때문에 주변에서 다양한 활동을 해보고 경험해보라는 말을 많이 들었습니다. 무엇이든 기회가 생기면 도전해보려 했는데 메이커스카우트도 그런 생각에서 하게 되었습니다. 처음 일정을 시작 했을 때 11월까지 하는 장기 프로젝트를 별 탈 없이 잘 마무리할 수 있을지 걱정을 했는데 막상 프로젝트를 마무리하니 아쉽게 느껴집니다. 처음 보고 어려워 포기하고 싶었던 3D 모델링도 배우고 팀원들과 재밌는 추억을 남기게 해줬습니다. 다음에 같은 기회가 찾아온다면 망설임 없이 다시 도전해보고 싶습니다.



캠잘알 | 석호중학교

정성욱

메이커스카우트 프로젝트에 축복을! 프로젝트의 일원으로서, 캠잘알 팀의 리더로서 4달 동안의 긴 여정을 헤쳐 나가며 스트레스도 받았지만, 성취감과 자신감을 얻어 가는군요!

저희 팀 드립이고 카톡 테러고 다 받아주시고 잘 이끌어주신 나영쌤 정말 감사합니다. 이번 프로젝트를 통해 얻은 경험을 바탕으로 무엇을 할진 아직 정하진 않았지만 확실한 건 지금 경험이 리더십 성장의 디딤돌이 됐다는 점 이네요. 메이커스카우트 파이팅!

김예준

메이커스카우트를 진행하면서 여러 가지를 느낄 수 있었습니다. 프로젝트를 통해 평소에도 자주 느꼈던 불편한 사회 문제를 찾아서 해결한다는 점이 저는 매우 재미있었습니다. 또한 평소에는 배워볼 수 없었던 아두이노와 같은 메이킹 도구를 배우고 프로토타입을 직접 만드는 것이 뜻깊었습니다. 그리고 처음에 구상했던 발명품을 직접 만들었을 때의 뿌듯함은 말로 표현할 수 없습니다. 진행하는 동안 친구들과 뜻이 맞지 않아 갈등이 있었지만 그것을 해결하는 것도 하나의 목표였습니다. 선생님들과 마음이 맞지 않았던 일도 있었습니다. 하지만 결국 갈등을 해결하고 마지막에 수료증을 받으니 지금까지 메이커스카우트에서 했던 과정들이 뜻깊다고 생각합니다.

김시우

우선 메이커스카우트라는 프로젝트를 하게 되면서, 많은 것을 배울 수 있었습니다. 이 프로젝트로 저는 친구들과의 협동심을 기를 수 있었으며, 저희 팀은 아두이노 같은 메이킹 도구를 배울 수 있었습니다. 친구들과 함께 사회문제를 해결한다는 점이 재미있었습니다. 멘토님, 매니저님이 저희를 잘 챙겨 주셔서 그런지 아직도 기억에 남습니다. 메이커스카우트를 하는 동안 시간이 참 빠르게 흘러갔습니다. 물론 메이커스카우트를 진행하면서 친

구들과 맞지 않는 부분이 가끔씩 있긴 했지만 모두가 한마음이 되어 협동하는 것을 보고 있으니 마음이 따뜻해지고, 힘이 나는 기분이었습니다. 그렇게 프로토타입을 완성했을 때의 기분은 아직도 잊지 못하고 있습니다. 메이커 스카우트 프로젝트를 하는 동안 정말 여러모로 재미있었습니다. 감사합니다.

김승현

처음으로 시작한 장기 프로젝트였습니다. 저는 이 프로젝트로 인해서 많은 것들을 배웠습니다. 친구들과 함께 머리를 맞대고 다양한 아이디어를 내면서 저 혼자서는 해낼 수 없는 것들을 해낼 수 있었습니다. 약 4개월 간의 메이커스카우트 프로젝트를 하면서 많은 실수에도 좌절하지 않고, 재미있게 프로토타입을 만들었습니다. 디자인씽킹이라는 사고법을 배우며, 우리도 다양하고 재미있는 아이디어를 떠올릴 수 있다는 것을 깨달았고, 메이킹 도구를 배우면서 회로의 기본적인 구성을 이해할 수 있었습니다. 또 장기 프로젝트를 하기 위해서는 정신력과 집중력이 상당히 필요하고, 꾸준히 노력하는 것이 중요하다는 것을 배웠습니다. 프로젝트 기간 동안 많은 걸 재미있고 즐겁게 배우고 성장할 수 있었습니다.

장승환

2017년 11월 11일 부로 몇 달이라는 긴 시간 동안 진행되었던 장기 프로젝트인 메이커스카우트 2017이 성대한 막을 내렸습니다. 저에게 메이커스카우트란 도전과 도박이었습니다. 일단 저는 교외 대회로는 메이커스카우트 프로젝트가 처음입니다. 처음에는 학교 선생님의 권유로 단순한 발명대회라고만 설

명을 듣고 아무런 정보도 없이 참여한 프로젝트였습니다. 처음엔 잘 되는 듯 했지만, 잦은 워크숍과 끊임 없는 피드백 그에 따른 계속되는 '야작'에 몸도 마음도 지쳐 있었습니다. 거기에 온갖 고생들(졸질, 툴질, 접착)로 인해 컴퓨터보다 공구 잡는 시간이 더 많은 듯 했습니다. 여름 캠프는 설레는 듯이 참가했으나 프레젠테이션, 발명품 수정으로 고생을 했습니다. 팀원들간의 의견 충돌이나 내부 분열로 힘든 시기가 있었으나 현 시간부로 막을 내린 뒤에는 별 거 아닌 고귀한 추억임을 새삼 느낍니다. 만약 제가 고등학교 입학하고 이런 프로젝트를 다시 하겠다고 묻는다면, 너무나 힘들었기 때문에 다시 한다고 말하지는 못하겠습니다. 그러나 다른 사람들에게겐 이 프로젝트를 추천하고자 합니다. 많은 것들을 배울 수 있었기 때문입니다. 입시 위주 대한민국 교육에서 이러한 4차 산업혁명을 대비하는 창의성 함양 프로젝트는 앞으로도 적극 추진되었으면 하는 바입니다.

박연서

저는 겐잘알 팀의 개발자로서 아두이노 사용법을 배우고 아두이노와 엔트리로 프로그래밍을 했습니다. 우리 팀이 상상하는 걸 실현시킬 수 있는 방법을 배워서 정말 신이 났지만, 프로그래밍을 제대로 구현하기 위해서 많은 노력이 필요하다는 것을 몸소 느꼈습니다. 이런 과정에서 배우고 느낀 것이 제 인생에 새로운 밑거름이 될 것 같습니다. 좋은 경험이라 나중에 다른 사람들에게도 추천 하고 싶은 마음이 듭니다! 메이커스카우트 화이팅!



공감요정들 | 경기모바일과학고등학교

김요셉

메이커스카우트를 참여하면서 디자인씽킹을 알았고 메이커들이 누구고 이제 세상은 누가 이끌어가는지 알게 되었습니다. 처음에는 선생님의 추천으로 시작한 일이었지만 디자인씽킹을 하면서 여러 사람의 마음과 생각을 공감하는 일이 즐거웠고 이제는 우선적으로 상대방을 공감하기 시작했습니다. 상대방이 무엇이 불편한지 알고 싶고 해결하고 싶은 마음이 생겨났습니다. 제 지식과 능력을 향상시켜준 프로젝트였기에 기회가 된다면 팀을 꾸려서 메이커스카우트에 다시 참여해보고 싶습니다. 리더로서 팀원과 소통하는 일, 결단력, 계획, 역할 분담 등 다양한 일을 능숙하게 해보고 싶습니다. 이번 프로젝트는 제가 혼자 일을 많이 하며, 팀원들을 질책한 경우가 많았습니다. 다음에 비슷한 프로젝트를 진행하게 된다면 이런 모습은 버리고 부족했던 부분을 많이 채워나가고 싶습니다.

박승우

우선은 이 프로젝트를 하면서 팀의 중요성과 협력의 중요성이 얼마나 요구되는지 알게 되었습니다. 많은 기간 동안 배우면서 만들어 나아가고 그리고 다양한 사회문제에 대해 배

웠습니다. 그래서 더욱 다양한 문제에 대해 다가가고 싶어졌고 다음에 이런 기회가 있다면 참여하고 싶습니다.

정우성

메이커스카우트를 하면서 팀원과 협력해서 어떤 프로젝트를 만들었다는 것이 정말 기분이 좋았고 그 과정에서 팀워크를 배운 것 같아서 좋았습니다. 그리고 어떤 프로젝트를 만들어서 끝내서 사람들 앞에서 발표할 수 있었던 계기가 되어서 다음에 하게 된다면 또 하고 싶습니다. 이로 인해서 한층 발전하고 좋은 경험을 쌓았던 것 같아서 좋고 다음 프로젝트를 할 때 도움이 많이 될 것 같습니다.

김진우

처음 문제를 찾고 좋은 해결방안을 찾기 위해 아이디어를 내기 힘들었는데 피드백을 받을수록 아이디어를 보완하는 데 많은 도움이 됐습니다. 저희 팀은 앱을 만들었는데 실제로 보이는 사물이 아니더라도 아이디어를 내고 만든다는 점에서 메이커라고 말할 수도 있다는 생각이 듭니다. 그리고 캠프에서 밤 늦게까지 프로토타입을 제작하고 발표를 준비한 과정이 기억에 많이 남습니다. 고생한 만큼 만족스러운 결과가 나와서 기뻐고 좋은 경험이었습니다. 앞으로도 이런 기회가 많으면 좋겠습니다.

강이찬

제가 메이커스카우트를 처음 접하게 된 것은 서울에서 열린 체험 워크숍 때였습니다. 선생님의 권유로 가게 된 워크숍에서 본 내용은 지금까지 해왔던 활동들과는 다른 개념의 프로젝트임을 느꼈고 이에 흥미가 생겨 친구들을 모아 지원하게 되었습니다. 프로젝트를 진행하면서 힘들기도 했지만, 스스로 무언가를 해결했다는 자신감을 얻고 스스로가 자랑스러워지는 계기가 되었습니다.



146

베이커스 I 불곡고등학교**김현민**

처음 세은 선생님한테 메이커스카우트에 대해 소개받는 동안 신기한 프로젝트라고만 생각했지, 제가 이 프로젝트에 참여할 줄은 몰랐습니다. 하지만 얼마 후, 친구들과 모여 '베이커스' 팀을 결성하고 면접을 보고 리더 캠프에 다녀오게 되었습니다. 개인 면접이 아닌 팀 면접은 처음인데다가 협동력 등 평소와 다른 내용의 면접을 보면서 새로운 형태의 프로젝트라는 생각이 들었고, 리더 캠프와 온라인 등에서 디자인씹킹 과정을 접하면서 공감과 발전, 피드백을 통해 활동할 수 있

었습니다. 물론 이 과정이 무한 공감과 피드백의 반복이었기에 과정이 쉽지는 않았지만 친구들과 함께 했기에 그 과정 하나하나가 모두 추억으로 남을 수 있었습니다. 앞으로 도 사회를 살아가면서 형식적이고 딱딱한 프로젝트가 아닌 공감과 토론, 피드백을 통한 자유로운 과정에서 최선의 결과를 얻어낼 수 있는 프로젝트를 진행해보고 싶다는 생각이 들었습니다.

김자은

저에게 있어 메이커스카우트는 과정의 중요성을 크게 알려준 프로젝트입니다. 솔직히 처음에는 먼저 아이디어를 내고 잘 구체화시키면 되는 걸 과정 하나하나를 차근차근히 밟아 나가야 하는지, 한 단계를 밟으면 다음 단계를 생각하면 안되는지 이해가 되지 않았습니다. 적어도 우리가 만든 아이디어를 계속해서 발전시켜 나가기 전까지는 말입니다. 그런데 여러 프로토타입을 거치며 최종 프로토타입이 완성되는 걸 보며 다른 과정을 미리 생각한다는 것은 아이디어의 발전을 막는 걸 몸소 알았습니다. 처음 아이디어를 내며 부정적인 피드백 즉, '그럼 나중엔 이런 문제점이 있잖아!' 라고 단정 짓게 되니, 정말로 이것 해결할 방법은 없다고 생각했습니다. 하지만 순차적으로 한 명이 바탕이 되는 아이디어를 내고, 그 아이디어의 문제점을 차근차근 하나하나 해결해 나가니 최종 프로토타입은 우리가 처음 해결할 수 없을 것 같던 문제점을 대부분 해결하고 있었습니다. 그렇게 저는 메이커스카우트 프로젝트를 하면서 중요한 점을 깨달았습니다. 처음부터 미리 좋지 않은 결과를 예상하고 발걸음을 돌려버리지 말고, 하나하나 눈앞의 것들을

헤쳐 나가면 풀릴 수 있다는 것을 말입니다.

왕서윤

처음 친구들에게 이 활동을 같이 하자고 제안 받았을 때는 아무 생각없이 그냥 심심풀이로 하자는 마음으로 신청했습니다. 면접을 보기 전까지만 해도 떨어지면 그만이지 라는 생각으로 지원했으나 면접 결과가 내심 기대되었고, 면접을 붙으니 더욱 기뻐했습니다. 드디어 메이커스카우트에 소속되고, 캠프를 진행하는 동안 제가 이 프로그램에 열중하고 있다는 걸 깨달았고 열심히 하기로 마음먹었습니다. 처음으로 디자이너가 되고 말로만 들었던 3D 모델링을 직접 해 보는 것이 재밌어서 따로 공부도 했고 팀에 한 명뿐인 도움 되는 디자이너가 되고 싶어서 노력을 많이 했습니다. 노력하는 동안 성장하는 걸 느꼈고, 팀원들과의 갈등도 있었지만 팀장이 잘 이끌어줘서 정말 고맙습니다. 마지막 데모데이까지 지금까지 오랜 활동이 끝난다는 사실에 기쁘기도 했지만, 막상 끝나니 아쉬웠고, 인생 첫 프로젝트에 나름 감명을 받았습니다. 이제 이 활동을 하는 일은 없겠지만, 대학생이 된다면 팀이 아닌 스태프로 참가하고 싶습니다.

손서연

처음 메이커스카우트라는 프로젝트를 하게 되었을 때는 학교에서는 해보지 못했던 활동들을 하게 되니 단순히 재미있을 거라고 생각했습니다. 하지만 생각보다 과정은 복잡했습니다. 우리가 고려해야 할 점이 많았습니다. 정해진 순서에 따라 진행해야 했고 각 단계마다 피드백을 받아가면서 부족한 점은 보완해야 했습니다. 혼자 하는 게 아니라, 친

구들과 함께 하기에 서로 의견이 충돌할 때도 많았지만 지금 생각해보면 이런 과정들을 겪었기에 최종 프로토타입이 완성될 수 있었던 것 같습니다. 각자의 생각을 말하면서 발전과정을 보면 한 사람 한 사람의 생각이 중요한 역할을 한다는 걸 다시 한번 깨달았습니다. 우리가 생각해 낸 아이디어가 길을 걸을 때 느꼈던 사소한 불편함을 해결해 줄 수 있을 거라고 생각하니 뿌듯했습니다. 친구들과 캠프를 가고, 새벽까지 모여서 프로젝트를 하고, 처음 프로토타입을 보며 신기해했던 기억까지 모두 좋은 추억으로 남아있습니다.

이하준

처음 메이커스카우트라는 프로젝트를 시작할 당시에는 단순히 사회의 문제점을 해결하는 과정이라고만 생각했습니다. 하지만 프로젝트는 생각보다 체계적이었고, 진행하면서 우리가 선정한 문제점이 꼭 개선되어야 하는지, 다른 사회구성원도 이 문제가 개선되어야 된다고 생각하는지, 개선된다면 어떠한 방식으로, 무엇을 어떻게 고칠지 다 고려해야 했습니다. 그리고 해결책을 한번에 생각하는 게 아니라 지속적인 피드백을 통해 한 단계씩 문제 해결을 향해 나아갔습니다. 그 과정을 진행하면서 팀원들의 의견이 충돌할 때도 있었고, 우리가 생각해 낸 해결책이 문제점을 정확히 해결됐는지 토론토도 활발히 했습니다. 팀으로 프로젝트를 진행하다 보니 제 사고 과정도 되짚어 볼 수 있었고 다양한 아이디어도 나올 수 있었습니다. 메이커스카우트를 통해 하나의 문제점을 여러 방면에서 관찰하고 분석하는 능력과 그에 대한 해결책을 도출하는 능력을 키울 수 있었으며 친구들에게 의견을 정확하게 전달할 수 있는 능

력을 함양할 수 있었습니다. 또한 피드백의 중요성을 깨달을 수 있는 기회가 되었습니다. 한마디로 피드백의 효과를 실제로 느꼈습니다. 학교 생활에서는 피드백의 중요성을 느낄 수 있는 기회가 많지 않습니다. 그런데 이번에는 피드백을 통한 해결책을 이끌어내는 과정에서 새로운 생각을 할 수 있었습니다. 물론 이 과정이 쉽지만은 않았습니다. 하지만 모든 것을 마친 지금은 그동안의 과정이 저를 성장하게 만들었다고 말할 수 있습니다.



보니따 | 국제고등학교

김채현

주어진 주제 중 어떤 점에 초점을 맞출지 정하는 게 정말 중요하다고 느끼게 됐습니다. ‘지역사회 문제 해결’이 꽤 생소하고 스케일이 사실상 큰데, 주제를 좁게 잡으면 아이디어의 범위가 한정되어 있어서 솔루션 구상이 어렵고, 넓게 잡으면 많은 문제를 다뤄야 하니까 성과를 내는 것에 큰 어려움을 겪게 되니까요. 그렇지만 주제의 적절성 여부를 떠나, 하나의 이슈를 틀로 잡고 머릿속의 호기심과 창의력만으로 팀원들과 그 문제를 해결

하려고 하는 시도 자체가 정말 멋지다고 느꼈습니다. 비록 결과물이 완벽한 해답은 아니었어도, 그 도전 정신이 정말 인상적이었습니다. 늘 아이디어가 생각나도 머릿속에서 구상하기만 하고 실현해 볼 기회가 없던 저에게 이번 활동은 굉장히 의미 있게 다가왔습니다. 3D 프린터나 아두이노도 들어보기만 하고 다뤄본 적은 없었는데, 팀원들과 몇 달 동안 머리를 맞대면서 고민한 끝에 나온 프로토타입을 보고 너무 신기해서 ‘이게 정말 우리가 만든 거야?’라는 생각이 들기도 했습니다. 몇 년 후에도 이 때를 돌아보면 제가 했던 활동이 정말 뿌듯하게 느껴질 것 같습니다. 어디에서도 해 볼 수 없는 특별한 경험을 만들어 주셔서 정말 감사합니다!

이선아

저는 보니따 팀에서 디자이너를 맡아서 주로 모델링 활동에 참여했어요. 궁극적으로 저희가 프로토타입을 통해 변화를 만들고 싶은 점은 크게 바뀌진 않았지만 형태는 처음부터 마지막 순간까지 정말 많은 변화를 거쳐왔어요. 처음에는 팔레트 모양의 안내판으로 시작해서 화살표 모양의 표지판, 그리고 마지막 “ㅎㅎ”까지. 반짝이고 다양한 사람들이 모인 만큼 반짝이고 다양한 아이디어들이 수없이 나와 일어난 일이지 않았을까 싶어요. 이번 활동을 통해 정말 크게 느낀 것은 새로운 것을 시도하는 데 거리낌이 없어야 한다는 것이었습니다. 여러 가지 새로운 걸 시도해 보고 결과적으로 실패를 한 경험도 있었지만 많은 아이디어에 도전해 본 결과 마지막에는 만족할 만한 프로토타입을 만들 수 있었어요! 이전엔 학교 동아리 활동을 통해서 디자인씽킹을 이론적으로만 배웠기에 과정이 어

설프기도 했고 완벽하게 디자인씽킹을 적용하지 못하는 경우도 있었습니다. 하지만 이 활동을 통해 많은 걸 배웠고 성장했고 소중한 사람들과 더 잘 알게 되어 정말 귀중한 경험이었어요!

임서영

이번 프로젝트를 통해 제가 가장 크게 배운 것은 상상으로만 꿈꾸고 생각했던 것들을 현실로 불러올 수 있다는 걸 알게 된 것이예요. 할 수 있다는 확신, 상상과 망상들이 헛된 것이 아니라 그것들로 유기적인 것을 만들어 낼 수 있다는 믿음을 주는 그 든든함이 얼마나 한 사람의 사고를 창의적이고 무한하게 만들어주는지 톡톡히 배웠습니다. 만약 3D 프린팅이나 아두이노가 우리에게 주어지지 않은 상황이었다면 어둠 속에서 헤매듯이 허우적거리기만 했을지도 몰라요. 우리가 감히 아무도 해내지 못할 거라 생각한 상황 속에서, 준비되지 않은 상황에서 도전하고 그 두려움을 딛고 결과를 성취해 낸 사람들을 천재라고 부르듯이 길이 보이지 않는다는 건 정말 무섭고 떨쳐내기 어려운 것이니까요. 그렇기 때문에 이번 프로젝트에서 삶에서 이런 방법도 있단다, 하고 작은 전등을 길문에 놓아 조금이라도 나아갈 기회를 만들어준 이번 메이커스카우트 프로젝트가 고맙게 느껴졌습니다.

강혜수

보니따라는 팀으로 활동을 하게 되면서 시간이 갈수록 메이커스카우트는 점점 저에게 큰 의미로 다가왔습니다. 처음에 뭣도 모른 상태에서 시작할 땐 아직 고등학생이 하기엔 너무 크고 벅찬 일이 아닐까라는 걱정이 들었어요. 다시 생각해봐도 만약 혼자였다면

저는 끝까지 해내지 못했을지도 모릅니다. 하지만 서로를 토닥이고 손을 잡아주던 팀원들이 있었기에 생전 접해보지도 않았던 3D 모델링과 아두이노를 성공적으로 마칠 수 있었습니다. 활동을 하면서 얻었던 많은 것들 중 가장 소중한 것을 뽑아본다면, 저는 뿌듯함을 꼽을 거예요. 소심하고 자신감도 많이 떨어지는 제가 리더로서 팀을 이끌며 마침내 저희의 땀과 노력의 결과물인 ‘ㅎㅎ’을 만들었을 때, 정말 행복했고 뿌듯했어요. 이 뿌듯함은 저에게 자신감과 스스로에 대한 자랑스러움을 안겨주었어요. 이외에도 더욱 단단한 책임감과 무엇이든지 도전하려고 하는 의지를 선사해주었어요. 저에게 메이커스카우트는 다른 사람들이 경험해보지 못한 특별한 경험이자 기회였고, 소중한 사람들을 만나게 된 계기가 되었고, 또 다른 방법으로 저 스스로를 사랑하게 해주었습니다.



슬러시 | 예봉중학교

박홍준

저희가 팀을 편성하고 난 후 각자 학원을 가야 해서 만날 수 있는 시간이 거의 없기에 몇 번 회의를 한 기억이 납니다. 3D 모델링 디자이너로서 모델링 능력을 배워서 좋았고 직접 신호등을 만들어서 설치를 해보니 새롭게 무언가를 하는 것 같아서 기분이 좋았습니다. 약간의 팀 분열과 아이디어를 갈아치우는 과정에서 선생님들이 많이 도와주셔서 끝까지 잘 완성할 수 있었던 것 같습니다. 다른 팀들은 사소하면서도 불편한 문제를 찾아서 재미있게 해결하는 것이 정말 신기했고, 저희 팀도 앞으로 문제를 찾아 창의적인 결과물을 만들어나가고 싶습니다. 이런 신호등도 만들고 기술도 배워가고 연세대학교에서도 숙박도 해보고 이런 진한 경험이 재미있었고 미래를 위한 경험으로도 좋을 것 같다고 생각합니다. 힘들었지만 힘든 만큼 성과는 충분히 건졌다고 생각합니다!

유주형

슬러시 팀에서 기획자를 하면서, 여러 명이 뭉쳐서 생각하는 시너지의 힘에 대해 느낄 수 있었습니다. 처음에는 혼자 기획한 탓에 아이디어 실패를 여러 번 겪었지만 팀원들과 같이

기획하니 훨씬 더 좋은 프로토타입을 완성할 수 있었습니다. 저희 팀이 결국에 완성을 시킬 수 있었던 가장 큰 이유는 다양한 선생님들과 멘토를 덕분이라고 생각합니다. 왜냐하면 메이커스카우트에 참가한 팀 중 최연소였기 때문에 아무래도 상대적으로 경험이나 지식과 정보 면에서 많이 떨어졌는데 격려해주시고, 조언해주셔서 마지막까지 도전할 수 있었습니다. 또한 이번 활동 덕분에 얻은 것이 많았습니다. 과거에는 꿈이 프로그래머 쪽이었는데 이번 활동으로 기획 또한 재미있다는 것을 배웠고 기획쪽으로도 진로를 생각하게 되었습니다. 그리고 그 꿈에 도움이 될 지식을 이번 활동을 통해 얻었습니다. 마지막으로 이번 활동을 통해 장기 프로젝트는 어렵지만 그로 인한 보람과 재미가 단기 프로젝트보다 재미있다는 걸 느꼈습니다. 이런 활동을 지속적으로 해보고 싶습니다.



우연히 | 불곡고등학교

염수연

메이커스카우트. 첫 고등학교에서의 1년을 같이 보낸 장기 프로젝트로서, 전 이 프로젝트를 잊을 수 없을 것 같습니다. 우연한 계기로 접하게 된 이 프로젝트에서 저는 귀중한 지식을 얻었습니다. 이 지식은 전문적이

고 학습적인 정보뿐만 아니라 문제를 해결하는 능력과 팀원과 의견을 조율해가며 협업하는 능력 등을 말합니다. 청소년들끼리 무언가에 대해 진지하게 고민하고 스스로 아이디어를 생각해내어 실현 방안까지 만들어내는 일련의 과정들은 다시는 없을 값진 경험이 될 것 같습니다. 장기 프로젝트를 마치는 팀 '우연히'의 멤버로서, 고등학교 1학년을 메이커스카우트와 함께 잘 마무리한 느낌입니다. 메이커스카우트의 앞으로의 행보가 기대됩니다!

김민경

제게 메이커스카우트는 우연한 기회였습니다. 우리 팀은 면접에 떨어진 이후 캠프를 3일 앞둔 채 추가 합격 소식을 들을 수 있었습니다. 전혀 예상하지 못한 이야기였습니다. 그리고 시작된 프로젝트는 고난의 연속이었습니다. 인터뷰를 하고 문제를 정하고, 아이디어를 끄집어내는 활동에 몰입했습니다. 절대 쉽지 않은 시간이었지만, 즐거웠습니다. 생활 속 문제를 찾고 해결할 방안을 생각한다는 건 학교에서는 절대 할 수 없는 일이었습니다. 아이디어를 현실에 적용할 수 있도록 구체화시키는 과정에서 무언가를 만들어내고 있다는 희열감을 느낄 수 있었습니다. 사실 메이커스카우트에서 가장 매력적으로 느껴졌던 3D프린팅 기술을 써보지 못하고, 실제 크기로 구현해보지 못했다는 것이 못내 아쉽습니다. 하지만, 메이커스카우트는 제게 많은 추억을 만들어 줬습니다. 의미 있는 과제를 친구들과 헤쳐 나가는 날들. 약간 무식하게 돌진해 행인에게 말을 걸고, 인터뷰를 하면서 문제를 찾아 나가는 시간. 그리고 팀원들과 함께 새로운 물건을 창조하는 과정.

이 모든 것이 메이커스카우트가 없었다면 절대 경험할 수 없었을 겁니다. 많은 어려움이 있었고 힘들었지만, 그만큼 오래 가슴 속에 남는 소중한 추억이 될 것 같습니다.

주기쁨

처음에는 그저 경험으로 시작했던 메이커스카우트. 나중에 합류하게 되어서 아이들과 함께 '즐기면서 하자'는 커다란 목표를 가지고 시작했습니다. 프로젝트에는 우리를 당황하게 만드는 과제들도 있었습니다. 낯선 사람들과 공감하기, 일상생활에서 문제 찾기, 팀을 꾸려 대화하고 하나의 프로젝트를 완성하는 것이 새롭게 다가왔습니다. 이렇게 고등학생들이 모여 만든 제품이 그저 만들었다는 만족감에서 끝나는 게 아니라 사람들의 문제를 해결할 수 있는 하나의 방향을 제시하고 만들었다는 것이 행복했습니다. 이런 프로젝트는 앞으로도 많이 만들어졌으면 좋겠습니다. 메이커스카우트 화이팅! 모든 쌤들과 매니저님들 사랑합니다!

김예담

모두가 메이커라는 것을 깨닫게 되었고, 우리도 메이커가 될 수 있다는 사실을 알았습니다. 모두가 밤을 지새우며 한 발짝 씩 완성하던 그 모든 과정이 뜻깊었습니다. 늦게 합류해서 남들보다 출발이 더뎠을지라도 모두 노력하고 협동하며 잘해냈다고 확신합니다. 3D 프린팅도 배우고, 프로토타입도 만들며 발표도 하고 많은 사람들 앞에서 아이디어를 공유한 순간들. 모든 것이 처음이고 새로웠던 메이커스카우트는 절대 잊히지 않을 하나의 추억입니다. 메이커스카우트가 앞으로 더 대중화되어 우리 모두가 잠재적인 메이커라

는 것을 알았으면 좋겠습니다. 그리고 도움을 주신 모든 분들께 감사하고 잘 따라와 준 팀원들도 고맙습니다.



정조, 암흑에 서다 | 수성고등학교

김윤수

“왜?” 시비거는 것만 같아 짜증나게 들렸던 말, 귀찮게만 들렸던 말. 이 한 마디가 그렇게 큰 힘을 가지고 있는 줄 몰랐습니다. “왜?”라는 말은 메이커스카우트 활동을 하면서 겉으로만 보이는 현상에서 진짜 문제를 찾는 길을 열어주었을 뿐만 아니라 많은 사람들의 속내를 알게 해주어 그들을 더욱 이해하고 공감할 수 있게 해줬습니다. 비록 활동은 끝났지만, 반 년동안 활동을 하면서 배우고 느낀 이 “왜?”의 중요성과 같은 다양한 것들은 앞으로 살아가는 데 큰 도움을 줄 거라고 생각합니다. 활동 과정에서 항상 긍정적인 것만 있었고, 항상 배울 점만 있지는 않았습니니다. 이것들은 메이커스카우트 활동에는 도움이 되지 않았지만 앞으로 만나게 될 여러 상황에서 ‘경험’이라는 모습으로 나타나 세계 도움을 주지 않을까 생각합니다. ‘고등학교생이 뭐 그런거 하나, 공부에 소홀한 것

아니냐.’는 소리를 많이 들었지만 제게는 교과목 공부보다 큰 것을 배우게 해 준 삶에 대한 공부였습니다.

백어진

살면서 처음 접하는 문제를 인식하고, 문제 당사자들에게 공감해 본질을 찾아 해결하는 이 과정, 그리고 이 과정에서 필요한 기술을 배우고, 멋진 사람들과 의견을 나누고 서로 도우며 저는 많은 것을 얻고 놀라울 정도로 성장할 수 있었던 것 같습니다. 이 여름을 메이커스카우트에서 여러 멋진 분들과 고민하고 갈등하고 다시 고민하며 보낼 수 있어서 정말 영광이었고, 이 찬란했던 경험과 시간은 앞으로도 잊지 못할 것 같습니다.

최혁수

메이커스카우트에서 활동한 건 올해 가장 잘한 일이었습니다. 이번 프로젝트는 저에게 인생의 전환점이 되었습니다. 우리 지역의 문제점을 찾고 발전시키는 과정에서 인터뷰, 사전 탐방 등을 하면서 남들은 해보지 못했던 경험을 했습니다. 또한 3D 모델링 교육을 받으면서 제 꿈에 한 발짝 가까이 다가갈 수 있었고 옛날부터 생각만 해왔던 큰 문제를 깊이 들어가 보니 사실 아주 사소한 지점에서 시작됐다는 걸 알았습니다. 덕분에 다른 것도 잘 해결해 나갈 수 있다는 자신감도 얻었습니다. 다음에도 활동을 다시 한다면, 현실에 적용하여 삶에 변화를 주고 싶습니다.

홍성익

이번 프로젝트를 통해 많은 것을 느낄 수 있었습니다. 주변에서 문제를 찾아보고 직접 해결하는 과정을 통해 스스로 문제를 해결할

수 있다는 사실을 알게 되었습니다. 아두이노나 3D 모델링 같은 아이디어를 구현하기 위한 기술도 배울 수 있었습니다. 이번 활동을 통해 세상을 다르게 보는 눈을 가질 수 있었습니다. 앞으로는 주변의 문제를 그냥 넘어가지 않고 고민해봄으로써 세상에 변화를 가져오는 사람으로 살아가고 싶습니다.



젤라토레 | 여성여자고등학교

김유진

처음에 친구의 권유를 통해 젤라토레 팀을 만들고 활동하기 시작했습니다. 약간의 코딩 지식은 있었지만 모호했고 과연 이걸 다 끝내 만족스러운 결과를 얻을 수 있을지 불안감도 있었습니다. 그래도 팀원끼리 발견한 문제점에 대해 아이디어를 내면서 해결할 방법을 찾아가는 것이 재미있었고 캠프에서 아두이노를 배우고 코딩에 대해서도 배울 수 있어서 유익한 시간이었습니다. 항상 주변에서 4차 산업혁명 시대다, 코딩이 중요하다고 하지만 다가가기 어려웠습니다. 배움의 시간을 통해서 코딩을 이용해 무언가를 만들어 볼 수 있게 되서 뿌듯했습니다. 몇 번의 피드백 동안 힘들었지만 데모데이에 우리가 완성한 최종 결과물을 보고 그동안의 노력이 헛

되지 않았다는 것을 깨달았습니다. 메이커스 카우트를 하면서 앞으로 문제가 발생하면 그 문제에 대해 적극적으로 다가가고 여러 방향으로 생각해 볼 수 있는 사람이 될 수 있음을 깨달았습니다.

전다운

내년에는 고3이므로 사실상 동아리를 할 수 있는 시간은 올해가 마지막이었습니다. 저는 평소에도 부모님 세대와 같은 내용을 30년이 지난 오늘날에도 똑같이 가르치는 답이 이미 정해진 학교 교육을 벗어나고 싶었습니다. 그래서 우리가 탐구하고 끊임없이 생각하고 그리하여 도출되는 결과를 통해 성취감을 맛볼 수 있는 경험을 학창시절 동안 꼭 한 번이라도 해보고 싶었습니다. 그리고 제 꿈은 메이커스카우트를 통해 이룰 수 있었습니다. 리더 교육, 캠프, 워크숍 그리고 데모데이까지 생각보다 긴 여정의 장기 프로젝트였지만 그래도 교과서에서는 가르쳐주지 않는 것들을 배웠고, 무엇보다도 디자인씽킹은 오늘날 수많은 사회적 문제들을 해결해 나갈 수 있는 훌륭한 툴이라고 생각합니다. 그리고 아두이노, 3D 프린팅을 비롯한 많은 메이킹 툴을 사용한 과정은 저로 하여금 4차 혁명 시대에 살고 있다고 느끼게 해준 경험이었습니다. 2017년의 3분의1을 함께할 수 있었던 건 큰 행운이었습니다. 송철환 대표님, 로라쌤, 그리고 함께해 준 동아리 친구들 모두 고맙고 감사합니다.

정나영

메이킹 기술을 직접 배워보고, 그것을 활용해 지역사회 불편함을 개선하는 것 자체가 색다르고 뜻깊은 경험이었습니다. 무엇보다

다도 매니저 쌤들의 날카로운 지적과 충고를 바탕으로 '내'가 아닌 '사용자'의 입장에서 문제를 해결해야 한다는 것을 인지하며 궁극적인 프로젝트의 실천 동기를 계속해서 되새기게 되었는데, 수없이 오고간 피드백은 상상력을 발휘하는 데 큰 자극을 주었습니다. 팀마다 설정한 문제점과 해결책을 공유하며 코멘트를 나눈 것들도 인상 깊었고, 우리가 놓친 것이 무엇인지를 확인하고 새로운 시작의 동기를 발견할 수 있었던 유익한 경험이었습니다. 주변의 문제점 때문에 매번 불편하면서도 고칠 생각은 않던 과거의 저는, 이 활동을 마치고 나서 변화할 수 있게 도움을 주는 주체적인 사람에 가까워진 것 같습니다.

심예슬

메이킹에 관심만 있었고 실제로 기술을 다뤄 보거나 활용해 무언가를 해 본 경험이 없었습니다. 이번 프로젝트에서 '엔트리' 프로그램을 접했고, '아두이노'에 대해 배워보았습니다. 단어만 들었을 때에는 어렵지 않을까 걱정했지만 직접 만지고 조립하고, 설정해보니 신기한 점도 많았습니다. 더해서 메이킹을 해보았다는 그 뿌듯함이 좋았습니다. 배운 메이킹 기술을 활용하여 우리가 고른 또한 문제를 해결한다는 점이 흥미로웠으나 가장 어려웠고 오래 걸렸습니다. 이런 과정을 통해 주변의 문제점을 다시 돌아보는 계기가 되었으며 코딩을 좀 더 자세히 알아보고 제대로 구현할 수 있는 계기가 되었습니다.



퀵터백스 | 도장중학교

이정연

이전에도 4차 산업혁명에 대해서 알고는 있었지만 실제로 경험해보며 4차 산업의 시대가 도래하고 있다는 것을 실감하지 못했습니다. 하지만 메이커스카우트를 통해 일상생활 속에 4차 산업혁명 관련 기술들이 사용되고 있음을 알았고 그 기술로 할 수 있는 일들이 무궁무진하다는 걸 깨달았습니다. 또한 우리 주변의 문제점이 있는 걸 알고 있었지만 해결하려고 노력한 적은 없었는데, 이 기회를 통해 저 또한 메이커가 되어 문제를 해결할 수 있는 힘이 있다는 것을 깨달았습니다. 이 프로젝트를 통해 얻은 점은 상대방의 생각과 제 생각이 다를 수 있다는 것입니다. 사용자들의 생각이 다른 걸 알게 되니, 앞으로 상대방의 입장에서 한번 더 생각해 봐야겠다고 다짐했습니다. 여러 번 주제를 바꾸면서 우여곡절을 거쳐 완성했는데, 프로토타입을 시연하고 발표하고 나니 뿌듯하게 느껴집니다. 이후에도 여러 기술을 배워 다가오는 4차 산업혁명에 대비하고 싶습니다. 메이커스카우트를 통해 여러 깨달음, 친구들과의 우정 등의 뜻깊은 교훈들을 얻을 수 있어 재미있고 행복했습니다.

김범준

인터넷에서 메이커 운동이 활발하다는 소식을 접했을 때 개인이 어떻게 직접 상품을 생산하는지 의아했습니다. 그런데 올해 메이커 스카우트를 통해 우리 지역의 문제를 해결할 수 있는 아이디어를 구상하고 첨단 도구를 활용해 직접 만들어 보았습니다. 아두이노나 3D 프린터는 여전히 익숙하지 않지만 원하는 것을 만들어낼 수 있다는 자신감을 가지게 되었습니다. 또한 불편함은 불평의 대상이 아니라 필요를 더 충족시킬 수 있는 발전의 기회임을 깨달았습니다. 이번 프로젝트는 일회성 활동이 아니라 제가 평생 지속할 '주변의 문제점 해결하기'의 좋은 가이드라인이었습니다.

김동민

프로젝트를 시작할 때는 단순한 동아리 활동일 줄 알고 시작했는데 생각보다 거창해서 당황했지만 대신 많은 것을 배울 수 있겠다는 생각이 들었습니다. 팀원들과 함께 프로젝트를 진행한다는 것 자체가 의미있는 활동인데 지원까지 해준다고 해서 프로젝트를 잘 진행할 수 있겠다고 생각했습니다. 실제로 활동할 때 학생들끼리 하면 힘들었을 텐데 메이커스카우트를 통해서 더 추진력을 발휘할 수 있어서 좋았습니다. 또한 팀 내에서 문제를 극복하는 방법 또한 얻을 수 있었습니다. 앞으로 제가 할 다양한 활동들이 있을 텐데 여기서 배운 기술적 측면에서의 능력과 협력 방식을 활용하도록 하겠습니다.

김승수

처음 메이커스카우트를 들었을 때는 솔직히 별 감흥이 없었습니다. 친구의 제안에 따

라 면접을 보게 되었고 합격된 후에도 흥미를 갖지 못하고 그냥 친구들이 하자는 대로 따라가기만 했었습니다. 하지만 선생님과 만나고 친구들과 이야기해 보니 흥미가 붙었고 그 자리에서는 열심히 참여했습니다. 하지만 그것도 잠시였고 시간이 갈수록 저에게 메이커스카우트는 숙제일 뿐이었습니다. 하지만, 시간이 흘러가며 다급해진 친구들은 일주일에 3~4번씩 만나며 회의, 인터뷰하고 수정하는 등 시험 공부도 미루고 열심히 참여하는 것을 보았습니다. 그걸 보고 부끄러워 이후에는 특별한 이유 없이 회의 등 적극적으로 활동하기 시작했습니다. 그러다 보니, 자연스레 재밌어졌고 전에는 이해하지 못했던 목적과 취지를 이해할 수 있게 되었습니다. 마무리를 하고 나니 뿌듯하기도 했지만 '더 열심히 참여했더라면 좋았을 텐데' 라는 아쉬운 마음이 더 크게 느껴집니다. 기술도 없고 창의력도 부족한 제게 메이커스카우트는 큰 힘이 되어주었고 앞으로 삶을 살아갈 때에도 이번 경험이 큰 도움이 될 것 같습니다. 다음에 또 다시 이런 활동을 하게 된다면 그때는 정말 적극적으로 열심히 참여하여 후회 없이 해야겠다는 생각이 듭니다.



EDM I 대전하기중학교

류태훈

사실 이번 메이커스카우트 프로젝트에 참여하기 전에는 걱정이 많았습니다. 저는 개발자라는 팀의 문제 해결의 중추적인 역할을 맡았지만, 코딩, 하드웨어적 문제 해결 능력에 자신이 없었습니다. 하지만 캠프 후 팀의 목표가 대강 보이기 시작하고 개발자로서 해야 할 작업이 보이기 시작하자 많은 도움을 받을 수 있었습니다. 멘토와 선생님은 기술적 문제를 해결하기 위해 함께 고민해주셨고, 그 덕분에 우리는 목표에 더 가까이 다가갈 수 있었습니다. 모든 일정이 끝난 지금 지난 일을 되돌아보면 아쉬웠던 기억이 조금 남아있지만 캠프를 통해 문제 해결 능력이 향상됐다는 점만으로도 이번 프로젝트는 성공적이었다고 생각합니다. 굉장히 귀중한 경험이었습니니다.

박지윤

처음 모임을 가졌을 땐 우리가 무엇을 해야 할지, 어떻게 진행해야 할지 몰라서 갈팡질팡할 때가 많았는데 그럴 때마다 멘토 선생님들, 특히 열음쌤이 항상 먼저 전화해주셔서 막힌 부분에 대해 설명해주시고 도와주셨습니다. 덕분에 끝까지 프로젝트를 잘 마칠

수 있었고 메이커스카우트를 하는 과정 속에서 저는 친구들과 함께 성장할 수 있었습니다. 저에게 메이커스카우트는 디자이너라는 제 꿈에 한 발짝 더 나아갈 수 있는 더없이 좋은 기회였습니다.

한승연

먼저 우리 팀을 이끌어주시고 도와주신 박열을 쌤과 더불어 모든 선생님들과 매니저님들께 감사드립니다. 그리고 지금까지 힘든 여정을 같이 보낸 우리 팀원들과 조장인 김준성 친구에게 너무나 고맙다는 말을 해주고 싶습니다. 처음에 이 프로젝트를 보고 지원서를 쓸 때는 막막했습니다. 사회문제를 학생이 해결하기에는 너무 벅찬 일이 아닌가란 생각을 하기도 하였습니다. 하지만 앞으로 해나갈 일을 하나씩 계획하고 선생님의 도움을 받으며 점점 우리의 목표에 다다른다는 느낌을 받았을 때 매우 뿌듯했습니다. 시간과 공간의 제약이 심해 프로토타입을 만들 때 어려움이 많았지만 결국에는 완성시켜 작동시킬 때 말로 설명할 수 없는 뿌듯함을 느꼈습니다. 우리가 해결한 문제는 비록 조그만 것일지도 모르지만 한가지의 사회문제를 해결하였다는 자부심이 생겼고 한편으로는 걱정도 뺐습니다. 앞으로 살아가면서 해결해야 할 문제는 아직 너무 많은데 이러한 문제 속에서 해결해가며 살아가기에는 힘든 여정이 될 것 같습니다. 4개월 동안 느낀 소중한 경험을 바탕으로 앞으로도 이러한 문제를 능동적으로 대처해나가고 싶습니다.

김준성

학교를 다니며 경험할 수 없는 프로젝트를 해보니 즐거웠습니다. 프로젝트를 완성시키기

위해 친구들과 밤늦게까지 함께 했던 것은 다 시는 할 수 없는 경험이었습니다. 그저 지나친 문제를 인지하고 3D 프린터나 아두이노 등을 활용하여 그 문제를 직접 해결해 나가는 과정은 정말 보람차게 느껴졌습니다. 예상치 못한 문제도 있었고 방향도 했지만 결국 끝내고 나니 뿌듯했습니다. EDM이라는 팀을 결성하여 프로젝트를 끝내기까지 넉 달간 매주 주말마다 몇 시간씩 투자하여 프로젝트를 진행했고 인터넷에서만 본 걸 직접 다뤄보는 과정이 정말 신선했습니다. 소극적인 제가 리더로서 팀을 이끌어 나가야 한다는 점이 굉장히 큰 짐처럼 느껴졌지만 막상 끝나고 나니 회의를 체계적으로 하거나 각각 팀원이 할 역할을 더 잘 분배해줬다면 더 나은 결과가 있었을 거라는 생각에 아쉬움과 죄책감이 남기도 합니다. 그래도 처음으로 리더로서 팀을 진두지휘 해보니 성격이 적극적으로 잘 나서서 이끄는 성격으로 바뀌어 뿌듯했습니다. 앞으로도 친구들과 이런 프로젝트를 해보며 더욱 성장하는 사람이 되었으면 좋겠습니다.

정주은

메이커스카우트를 하게 된 계기는 친구들의 추천이었습니다. 사실 무슨 프로젝트인지도 잘 몰랐고 언뜻 봤을 때 과학 분야인 것 같아서 딱히 관심이 가지 않았지만 아이디어를 실제로 구현해 낼 수 있다는 것을 알았을 때 '아! 뭔가 해보고 싶다!' 라는 생각이 불쑥 들었습니다. 활동하며 가장 좋았던 점은 색다른 경험을 할 수 있다는 점입니다. 관심도 없었을 코딩, 3D프린팅 등을 배우며 한층 더 성장할 수 있었습니다. 또한 캠프에서 2박 3일 동안 모르는 점에 대해 배우고 친구들과, 선생님과도 더욱 친해질 수 있는 계기가

되었습니다. 저희가 모르는 것이 있을 때마다 선생님이 먼저 나서서 물어봐 주시고 늘 저희 걱정을 먼저 해주셨던 점이 매우 감사했습니다.



MSI 서울로봇고등학교

장현성

저에게 메이커스카우트는 '재미있었지만 힘들었던 정말 긴 여행'입니다. '디자인씹킹'이라는 생소한 방법으로 아이디어를 생각해내고 실현하는 과정은 처음 경험해보는 일이었습니다. 아이디어를 실현하기 위해 정말 오래 걸렸고 힘들었습니다. 그래도 다 마치고 나니 뿌듯하고, 한편으로는 허무하기도 합니다. 과정을 통해 얻은 것들이 앞으로도 많은 도움이 될 것 같습니다. 다음에 메이커스카우트가 또 열린다면 그때는 학생 신분이라 참여하지는 못하지만 후배들에게 추천해주고 싶습니다. 정말 재미있었지만 힘들었던 메이커스카우트를 기획하고 진행해주신 모든 분들께 다시 한번 감사를 표합니다.

최성호

저는 메이커스카우트 활동을 한 모든 일이 기억에 남았지만 그 중 하나를 꼽자면 디자인씽킹입니다. 충격적이어서 기억에 확실히 남아요. 일반적으로 대회에 참가하게 되면 중간 과정 없이 결과물만 생각하는 저에게는 결과물보다 중간 과정을 체계적으로 생각하는게 되게 힘들었습니다. 덕분에 면접 때 보여줬던 자신감은 사라지고 멘붕 그 자체를 경험했습니다. 그래도 색다른 방법을 통해서 안에만 갇혀있던 저를 새롭게 깨운 계기가 된 것 같아서 뜻깊은 시간이었습니다.

김지우

메이커스카우트를 처음 들었을 때는 문제점에 해당하는 아이디어를 내고 실제로 사용할 수 있도록 만드는 과정으로 생각했습니다. 거기에 맞춰 이미 있거나 현실적으로 어려운 아이디어는 배제했고 실현 가능한 것에 목표를 두었습니다. 하지만 그러한 행동을 해서 더 좋을 수도 있었던 아이디어를 버리게 된게 아닐까 하는 생각이 들었지만 우리는 일단 만드는 과정에 몰입했습니다. 최종 발표날 수상에 대해 내심 기대를 하고 있었지만 상은 타지 못해서 아쉽긴 합니다. 하지만, 누구나 메이커가 될 수 있고, 지역사회의 문제를 해결하는 메시지를 던져준 메이커스카우트를 주최하신 대표님의 말을 듣고 나서 목적을 이해할 수 있었습니다. 메이커스카우트는 메이킹을 접하지 못한 학생들에게 메이킹이란 무엇인지 소개하며 어떻게 하는지 기초적인 틀을 잡아주는 이정표 같은 역할을 하는 프로젝트라는 생각이 듭니다.

노신행

프로젝트 기간 내내 '이것만큼은 정말 잘 배웠다!'라고 생각되는 것은 바로 디자인씽킹입니다. 실업계고등학교를 재학 중인 만큼 관련 대회에 많이 참가했는데, 출품된 작품을 볼 때마다 드는 생각은 '멋있긴 한데 굳이 필요가 있을까?'하는 궁금증이었습니다. 하지만 메이커스카우트 작품들은 그러한 생각을 떠올리기가 힘들었는데 디자인씽킹이 있었기 때문이라고 생각합니다. 사실 처음에는 그 과정이 불편하고 비효율적으로 느껴졌는데 많은 시간을 소비해야 했기 때문입니다. 디자인씽킹은 사용자의 입장에서 '내가 정말 불편한 이유인가?'라고 다시 생각하는 프로세스입니다. 하지만 교육을 받을수록 그 동안 사용자에 대해 생각해보는 시간이 매우 짧다고 반성하게 되었습니다. 앞으로는 사용자의 입장에서 '쓸 수 있을 것 같다!'는 생각이 들게 하는 작품을 만들고 싶습니다.

임형섭

디자인씽킹을 해보며, 기존에 해오던 아이디어 구상방식과는 달라 어색했던 기법이었지만 확실히 하나의 문제에 깊게 생각하고, 아이디어의 질을 높일 수 있었던 점이 좋았습니다. 새롭게 프로토타입을 만들면서 부족했던 점들을 힘써 도와주셨던 선생님, 멘토 분들의 열정에 감사드립니다. 새로 배운 것들을 잊어 버리지 않고 앞으로의 활동에 활용하여 활발한 메이커 활동을 보여드리겠습니다!



UNIT: A-PES I 하남고등학교

채현수

메이커스카우트를 통해 제품을 구상하는 단계부터 완성하는 단계까지 제품 제작에 대한 전 과정을 체험하게 되었습니다. 면접부터 탈락할까봐 걱정이 많았는데 합격을 하고 마지막까지 잘 마무리하게 되어 성공적이었습니다! 사용자에 입장에서 문제점을 체크하여 가이드라인을 잡아가는 디자인씽킹은 처음에 다소 생소하였습니다. 상당히 복잡한 과정이었고 인터뷰, 조사 등 어려운 부분이 많았습니다. 하지만 디자인씽킹 단계를 잘 만들어 놓아야 제품의 정의와 필요가 확립되고 쓸모없는 제품을 만드는 걸 방지할 수 있다는 걸 알게 되었습니다. 기획자로서 팀원들에게 큰 결과를 못 안겨준 것이 흠이지만 전 과정을 거치면서 디자인씽킹과 프로토타이핑을 한번 경험한 것 자체가 저희에겐 가장 큰 보람이고 추억인 것 같습니다. 메이커스카우트에서 배운 내용을 꼭 기억하고 발전시켜 공학도와 사업가가 되는 과정에 도움이 되도록 노력하겠습니다. UNIT: A-PES팀을 위해 항상 도와주시고 조언해주신 선생님들께 감사하고 끝까지 성실하게 참여해준 팀 멤버들도 고맙습니다!

강주원

처음에는 우리 회장이 지원 사업을 알아봤다고 얼떨결에 시작하게 되어 같이 시작하게 된 일이 그렇게 커질 줄은 몰랐습니다. 힘든 일은 별로 없었지만 막상 배운 것들을 써서 만들려 하다 보니 이런 저런 문제에 빠지고 '이런 것이 창작이구나' 하는 생각이 들었습니다. 그리고 저와 비슷한 생각을 가진 사람들, 만드는 것을 좋아하는 사람들을 만나고 지식을 공유하는 사람들을 만나다 보니 더 즐거웠습니다. 아쉽게도 입상은 못했지만 더 노력해서 수상도 하고 싶습니다. 저 또한 커서도 사람과 소통하는 매니저와 같은 일도 경험해보고 싶습니다. 앞으로도 비슷한 일을 겪어가면서 메이커가 될 생각합니다.

박선우

메이커스카우트를 통해 머릿속으로 구상한 것을 실제로 만들어 보는 귀한 경험을 하게 되었습니다. 사용자 중심의 디자인씽킹부터 인터뷰, 이후 피드백은 평소에는 접하지 못했던 좋은 경험이었습니다. 협업이 자연스럽게 물 흐르듯 이어져 팀원들에게 정말 감사하고 스태프분들에게도 감사합니다. 우리 고장의 문제를 다루었던 경험을 살려 지역사회에 이바지하는 UNIT: A-PES가 되겠습니다.

임인우

아마 날씨가 좋은 날이었다고 생각합니다. 저는 친구들과 동국대학교로 면접을 보러갔습니다. 처음에는 가벼운 마음으로 면접을 봤습니다. 분명 많은 실력자들이 지원할 것이고 전국에서 15팀이었기 때문에 우리 팀이 합격할 확률은 희박하겠다는 생각이 들었습니다. 어느 날 갑자기 들려온 합격소식에 저

희 모두가 어리둥절했습니다. 하지만 곧 정신을 차리고 제대로 한번 해보자는 생각을 가지고 프로젝트에 임하게 되었습니다. 생소한 디자인씹킹을 거치고 가상 사용자를 설정하며 팀원들과 여러 방안을 토론하였고 마지막에는 프로토타입까지 완성하게 되었습니다. UNIT: A-PES팀의 개발자로서 한가지 아쉬운 점은 완성한 제품의 효율성과 시연 모습을 공유회에 풀어내지 못한 점이 마음에 걸립니다. 기회가 된다면 더 보완시켜 이 제품에 대한 특허를 받아보고 싶은 야망을 가지게 되었습니다. 틀에 박힌 고교 시절에서, 제 취미와 흥미를 자극할 수 있었던 좋은 기회였던 메이커스카우트! 훗날 제가 매니저가 되어 다시 만났으면 좋겠습니다. 유닛팀 돌돌이 파이팅!! 열음이형 나중에 봐어요! ㅎㅎ 고생 많으셨어요!

이병헌

메이커스카우트는 지금까지 제 인생에서 가장 가치 있는 프로젝트였다고 생각합니다. 저는 만들기를 좋아하는 학생이었고, 친구들과 급하게 팀을 만들어 참가하게 되었습니다. 처음 면접을 보고 ‘아 망했다. 괜찮아 좋은 경험이라고 생각하자~’라고 했지만 합격이 되어서 매우 기분이 좋았습니다. 디자인씹킹부터 마지막 프로토타입 제작 단계까지 체계적으로 진행하면서 메이킹에서 처음 기초단계를 잘 잡아놓는 것이 마지막 완성품으로 도달하는 가장 빠른 길이라는 것을 배웠습니다. 이 귀한 경험은 메이커스카우트가 아니었다면 알아차리는 데 한참이 걸렸을 것이라 생각합니다. 그리고 이 기회가 메이킹에 대한 관심과 애정이 예전보다 더 깊어지게 되는 계기가 되었습니다. 저는 디자인

너를 하면서, 직접 도면을 만들고 3D 모형을 모델링 해보는 과정을 거치며 보다 많은 성장을 하였습니다. 이 경험은 앞으로 엄청난 도움이 되는 도구가 되어줄 것이라 생각합니다. 정말 이런 값진 경험을 쌓아가는 동안 도움 주신 모든 선생님들, 절대 잊지 못할 분들이십니다. 그리고 우리 팀원들과 진행 기간 동안 많은 일을 겪었는데 그 시간들이 하나 하나가 전부 소중한 시간들이었습니다. 결과는 아쉬움이 남지만 그 아쉬움을 채우기 위해 앞으로 더욱 열심히 멋진 메이커가 되도록 노력하겠습니다. 다시 한 번 모든 분들과 끝까지 노력한 우리 UNIT: A-PES 팀원들 고맙습니다.



**VISION I 고양외국어고등학교
의정부여자고등학교**

조은아

메이커스카우트는 지난 4개월간 제게 많은 변화가 생기게 해준 활동입니다. 4차 산업혁명, 사회 문제 해결, 청소년의 자발적 참여 등 요즘 청소년들이라면 누구나 자기소개서에 한번쯤은 써봤을 단어들입니다. 저 또한 책을 읽거나 토론을 하는 등 관련 활동을 통

해 미래 지향적인 청소년이 되기 위해서 노력해왔습니다. 하지만 이런 활동들은 ‘말로만’ 이루어졌지, 체험해보지 않았기 때문에 배우도 배우는 것 같지 않았습니다. 여기서는 현장 탐방이나 인터뷰를 통해 주변의 문제를 알아보고 도구를 통해서 문제를 해결하기 때문에 상황에 직면할 기회가 많았습니다. 다양한 프로토타입을 적용하느라 힘들었지만, 좋았던 점은 스스로 기술을 배울 수 있도록 가이드라인을 잡아주시면서 터득할 수 있도록 도움을 주셨다는 것입니다. 또한 다양한 오프라인 일정을 통해서 선생님들이 팀을 이해 해주시고 한 명 한 명 잘 챙겨주셔서 우리 팀에 필요한 섬세한 조언을 딱 알맞은 때 받을 수 있었습니다. 덕분에 팀 전체가 빠른 속도로 발전하는 것을 느낄 수 있었습니다. 리더로 활동한 경험 덕분에 또 다른 프로젝트를 진행할 때 단단한 밑거름이 될 것 같아 뿌듯합니다. 일반적인 문과 교육 과정에서는 해볼 수 없는 정말 특별한 경험을 할 수 있어서 저에게는 문과의 오지 탐험 같은, 배울 점이 많았던 활동입니다. 감사합니다.

김민서

메이커스카우트에서 활동하며 저도 몰랐던 제 모습을 알게 되었습니다. 스스로 아이디어를 내고, 계획하고, 디자인하며 카트가 결과물로 나오는 것을 보자 한편으론 뿌듯하면서 또 제 자신이 대견했습니다. 저도 할 수 있다는 것을 알게 해준 소중한 기회였습니다. 친구들과 협동하는 과정도 즐거웠고 특히 3D 프린팅이나 아두이노를 처음 접해볼 수 있는 기회라 더 의미 있었습니다. 다른 친구들에게도 꼭 이 프로젝트에 참여해보라고 권하고 싶습니다. :-)

유지원

활동을 하면서 가장 좋았던 점을 꼽자면 저에게 부족했던 창의력을 기를 수 있는 시간이 되었다는 겁니다. 획일화된 교육을 받고, 암기 방식의 교육만 해왔던 터라 창의력은 거의 바닥이었습니다. 그런데 제 생각을 말하고 표현하는 과정을 통해 무척 발전할 수 있었습니다. 물론 익숙하지 않아 처음에는 힘들었지만 생각하고 표현하는 의견 하나하나가 모두 의미가 있는 것이라고 말해 주시는 가을 선생님한테 큰 감동을 받았습니다. 그래서 머릿속에 떠오르는 것을 모두 입 밖에 내뱉어 보고 친구들과 의견을 공유하며, 사고하는 깊이가 깊어졌습니다. 또한 친구들의 의견을 들으며 생각을 보충하니 사고하는 폭도 넓어졌습니다. 평소 경험하지 못했던 것들을 경험하는 소중한 시간이었고, 다른 친구들의 피드백도 받으며 점점 발전하는 제 모습을 발견할 수 있었던 뜻깊은 경험이었다고 생각합니다.

김서영

만약 제게 2017년에서 가장 의미있고 힘들었던 일을 물어본다면 바로 메이커스카우트 활동이라고 답할 겁니다. 처음부터 이렇게 제게 많은 영향을 미칠지는 몰랐는데, 다양한 사람들의 입장에서 공감해보고, 문제를 찾고, 메이킹 기술을 배워 실제로 실현해 보면서 새로운 기쁨을 맛볼 수 있었습니다. 갈등도 있고, 처음 배우는 메이킹 기술의 어려움 때문에 힘들었지만, 삶에서 또 다른 하나의 과정을 만들어 준 것 같아 함께 한 조원들과 선생님들에게 감사하고, 귀한 경험이었습니다.

김비

처음엔 자신 없이 시작한 메이커스카우트! 친절한 선생님들과 자유로운 분위기 속에서 점차 성장해갈 수 있는 시간이었습니다. 지역사회 문제를 제 손으로 해결한다는 뿌듯함과 더불어 지역사회에 관심이 더 생겼습니다. 어디에서도 체험해보지 못할 아두이노와 3D프린팅 교육은 잊지 못할거예요. 제 안에 숨어 있는 메이커 스피릿을 꺼내게 해 준 메이커스카우트에게 고맙습니다!

**YUM I 이천양정여자고등학교****안선영**

메이커스카우트를 하고 나서 저는 변한 게 많습니다. 저는 제가 무엇을 좋아하고 무엇을 잘하는지 잘 몰랐습니다. 그냥 대충 하고 넘어가는 성격이었는데 확실하게 제가 무엇에 자신 있게 도전할 수 있는지 알게 되었습니다. 이 프로젝트를 하면서 ‘끈기’를 가장 많이 배웠습니다. 항상 저는 끈기가 없어서 일은 벌려 놓고 마무리를 못했습니다. 마치 수 학문제를 답지만 보고 푸는 것처럼 말입니다. 하지만 메이킹을 하면서 포기하지 않고 제가 원하는 것, 하고 싶은 걸 이루려고 노력

을 하다 보니 문제는 해결되었습니다. 작년에는 목표의식도 없고 꿈도 없었던 그냥 평범한 학생이었지만, 저에게 메이커스카우트는 변곡점이었습니다. (ㅎ_ㅎ) 내년에는 경기, 인천, 서울 말고도 다른 지역 친구들도 이 기회를 놓치지 않았으면 좋겠습니다.

정미영

우선 이 활동을 하게 될 줄 몰랐는데 하게 되어 너무 좋았고 평소 관심있었던 3D 프린팅, 아두이노 등 많은 것을 알게 되어 너무 뜻깊은 시간이었습니다 혼자 하느라 어려움이 많아 끔꿍했지만, 이 프로젝트를 통해 친구들끼리 의사소통하면서 화합도 알아갔고 특히 모델링에 자신감을 가지게 됐습니다.

이수미

메이커스카우트는 정말 신선했습니다. 다른 프로젝트와 달리 학생들이 사회적 문제로 주제를 정하고 직접 3D 프린팅, 아두이노 등을 배우고 프로토타입을 만든다는 점에서 끌렸습니다. 직접 프로토타입을 만들면서 처음 보는 문자들, 도구들 때문에 난감하기도 했지만 팀원들, 매니저쌤, 웅쌤 덕분에 자세하게 알 수 있었습니다. 기회가 된다면 다른 주제로 새롭게 활동해보고 싶다는 생각이 듭니다.

장주희

친구들과 함께 이름을 정하고, 지원서를 쓰며 ‘우리가 정말 될까 우리가?’ 라고 생각했음에도 불구하고 합격이 되어 메이커스카우트에 발을 들이게 되었습니다. 정말 합격한 자체만으로도 기뻐고 새로운 시작을 함께 하는 친구들이 있었기에 시작부터 마음이 벅차 올랐습니다. 모든 팀들과 만나고 소통하며 어떤 게

문제일지 의논하며 모든 사람이 다른 생각을 할 수 있다는 것부터 놀라웠습니다. 저희가 생각하는 것보다 그 이상의 문제들이 존재한다는 걸 알게 되니 모든 이들의 만족은 다 채울 수 없다고 느꼈습니다. 캠프를 통해 해결할 문제를 정하고 메이킹을 시작할 때 막막했던 제게 혹시나 올바른 길 앞에서 주춤거리지 않는지 살펴봐 주시던 선생님도 계셨고, 주변 친구들도 있었습니다. 메이커스카우트는 대회가 아닌 소통의 창이었습니다. 학교 안에서 할 수 없는 활동을 학교 밖에서 하며 사람들의 진심은 어떨지 생각도 해보게 되었고 우리에게 필요한 게 무엇인지 고민하는 과정이었습니다. 이러한 활동들이 많아진다면 더 많은 사람이 공감하는 문제들을 해결할 수 있을 거라 생각합니다!

메이커스 소개

메이커스는 메이커들을 돕는 비전과 미션으로 설립된 회사입니다. 이를 위해 메이커스쿨, 메이커버스 그리고 메이커스카우트를 운영하고 있습니다. 또한, 메이커 교육 확산을 위해 수년째 관련 세미나 및 컨퍼런스를 무료로 진행해오고 있습니다.



5,449 명
참여 학생



239 곳
참여학교 및 기관



692 명
참여 교사

*2018년 1월 기준

164

메이커 교육 플랫폼, 메이커 스쿨

미래 사회의 인재로 자라나기 위해서는 문제를 발견하고 자신만의 솔루션을 만들어가도록 용기를 북돋워주는 ‘메이커 교육’이 필요합니다. 아이들은 메이커스쿨에서 제공하는 3D 프린팅과 모델링, 코딩, 로봇, VR, 인공지능 등 다양한 메이커 교육과 관련 콘텐츠를 통해 문제해결능력을 배양하게 됩니다.



찾아가는 메이커 교육, 메이커버스

3D 프린터, 로봇, VR 기기, 만들기 도구, 강사를 태운 버스가 학교를 직접 방문해서 진행되는 “찾아가는 일일 메이킹 워크숍” 프로그램입니다. 신청한 학교 또는 소외지역 학교를 선정 후 무료로 방문 교육을 진행합니다.



메이커 육성 프로젝트, 메이커스카우트

165

청소년들이 디자인씽킹과 메이킹을 통해 지역사회의 문제를 직접 해결해보는 프로젝트입니다. 메이커스카우트 멤버들은 우리 주변의 문제를 관찰 및 발견하고 해결 방안을 도출하여 이를 직접 프로토타입으로 만들어봅니다.



Website _ www.makerschool.kr

SNS _ facebook.com/mymakerschool

blog.naver.com/makerschool_

문의

info@makersi.com

070.4686.4999

세상을 바꾸는
작은 변화, 여러분도
만들 수 있습니다.

지금 시작해보세요.

기획 및 편집
(주)메이커스

발행처
(주)메이커스

발행일
2018. 2. 24